

REVISTA DE LOS USUARIOS DE COMPUTACIÓN Y TELECOMUNICACIONES. UNA PUBLICACIÓN DE IDG COMMUNICATIONS
ECUADOR
PCWorld
NÚMERO 373 AÑO XXXVI
MARZO 2014
12:45
Mon, 24 Feb
GSMA
MOBILE.
WORLD CONGRESS
2014
EL MOBILE WORLD CONGRESS (MWC) ES UNO DE LOS EVENTOS MÁS ESPERADOS DEL AÑO POR LOS AMANTES DE LA TECNOLOGÍA. DESCUBRE TODAS SUS NOVEDADES EN ESTA EDICIÓN.
SAMSUNG
18:36
13
CAMPUS PARTY EC
NUEVO RETO PARA CAMPUSEROS: ¡MÁS DE USD 450.000 EN PREMIOS!
CAMPUS PARTY BRASIL ES EL PRIMERO QUE SE REALIZA EN 2014 BAJO EL LEMA "INTERNET DE LAS COSAS".
28
GOODGAME
TITAN FALL
DESARROLLO Y EDUCACIÓN
UPDATE
34
CONSEJOS
CORE I3, I5 E I7 APRENDA A RECONOCER LA DIFERENCIA
Precio: $ 4,50
7 861000 107037



internet
ESTÁ AL ALCANCE DE TODOS
la tecnología
TAMBIÉN
INGRESA A NUESTRA WEB Y ACCEDE A LA MÁS COMPLETA INFORMACIÓN TECNOLÓGICA
www.pcworld.com.ec
ECUADOR
PCWorld
LÍDER MUNDIAL EN INFORMACIÓN TECNOLÓGICA
Síguenos en /pcworldec @pcworldecuador pcwecuador

10 REDES SOCIALES QUE LOS USUARIOS HAN OLVIDADO

Esta red social propiedad de Specific Media LLC y la estrella de pop Justin Timberlake fue lanzada en el 2003 y su gran auge se dio desde el 2005 hasta el 2008. En el 2005 News Corporación adquirió Myspace y ya para el 2006 ésta había sobrepasado a Google como el sitio más visitado en la red en los EEUU. Sin embargo, en el 2008 Myspace fue superado por Facebook. Existieron varias razones para que los usuarios de esta red social migraran hacia otras, pero la principal fue sin duda la aparición de Facebook.



myspace.com®
a place for friends

En enero del 2013 el nuevo portal de MySpace fue lanzado al público, en un intento por recuperar sus usuarios perdidos, pero no obtuvo muy buenos resultados y recibió malas críticas. Entre muchas de ellas estaban la de su apa-riencia, la que según el portal The Next Web se asemejaba mucho a la interfaz de Surface y de Windows 8 Mobile. "Letras gigantes, disposición de la información "en azulejos" (tiles) y desplazamiento horizontal, quizá uno de los movimientos menos naturales cuando estamos frente a una página web".

Fue la primera red social que impulsó Google. Lanzada en el 2004, esta red se convirtió en un boom en algunos territorios como India y Brasil. Sin embargo, el propio Google lo abandonó a su suerte en el 2012 cuando le retiró el soporte técnico y lanzó Google+. Esto provocó que gran parte de los usuarios la abandonaran también, pues la web comenzó a ponerse lenta. Otro motivo que influenció en los usuarios para que poco a poco dejaran esta red fue la aparición de Facebook en el escenario.

El portal Trece Bits señala que en la actualidad Orkut tiene apenas el 0,64% de todos los accesos a redes sociales en Brasil y que Google+ representa un 0,47% de los accesos, según el ranking que brinda Serasa Experian, compañía brasilera especializada en asesoría para la toma de decisiones en materia de créditos y negocios..

orkut

La aparición de la Web 2.0, y con ella la de las redes sociales, es uno de los fenómenos que más ha cambiado el mundo. El portal TecCom Studies define a las redes sociales como plataformas de comunidades virtuales que proporcionan información e interconectan a personas con afinidades comunes. En la antropología inglesa se define a las redes sociales como estructuras de interacción social, caracterizadas por el intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. En el ámbito de la informática, la red social hace alusión al sitio web que estas personas utilizan para generar su perfil, compartir información, colaborar en la generación de contenidos y participar en movimientos sociales.

A partir del año 2000 aparecieron un sin número de redes sociales que presentaban opciones innovadoras para lo que los internautas de ese tiempo demandaban. Sin embargo, muchas de ellas perdieron popularidad y sus usuarios migraron hacia otras, en muchos casos esto se debió a la aparecieron de Facebook en el ciberespacio. A continuación te presentamos las más populares:

bebo

Michael y Xochi Birch, esposos y emprendedores, fundaron esta red social en el 2005, con un concepto similar al de otras redes sociales. En Bebo puedes compartir fotos, enlaces, vídeos y dibujar en una pizarra virtual o en la de otros miembros. Esta red social tuvo gran acogida en Reino Unido, por lo que en el 2008 AOL compró el sitio por 850 millones de dólares. La empresa estadounidense no supo sacarle provecho y dos años más tarde se consideró la posibilidad de cerrarla. En el 2013 el sitio regresó a manos de sus fundadores, quienes pagaron un millón de dólares por recuperarla.

XING

Esta red social se fundó en Alemania en el 2003 con el nombre de OpenBC (Open Business Club, por sus siglas en inglés) y tuvo una importante acogida en su país de origen y los países de habla alemana. El portal Corporate Xing indica que en septiembre del 2013 esta red contaba con alrededor de 14 millones de miembros en todo el mundo, más de 6,7 millones de los cuales están basados en los países de habla alemana. Considerada como una de las principales competencias de Linkedin por su similar enfoque y funcionamiento, redujo su número de usuarios cuando el del sitio estadunidense creció.

diaspora*

Es una red social que aunque no ha desaparecido no ha tenido el impacto que al crearla se esperó. Según el blog Alianzo, la red se lanzó en el 2010 en Nueva York y con mucha popularidad entre los desarrolladores de software. Su objetivo era reunir a servidores independientes que formen una red. A pesar de que esta red sigue funcionando, su uso es muy bajo. Una característica de esta red social es que las publicaciones pueden ser designadas como públicas o privadas, y si son designadas como privadas solo pueden leerlas las personas que están aprobadas para leerlas.

hi5

Según indica el sitio web Lo nuevo de hoy, Hi5 fue una red social creada por Ramu Yalamanchi en el 2003 y cinco años después ya contaba con 70 millones de usuarios registrados. La mayor parte de los usuarios de Hi5 estaban en América Latina. La red social tenía un uso sencillo y el personalizar el perfil le hacía muy amigable a las personas.

El problema principal que sufrió esta red social fue la vulnerabilidad de los perfiles de los usuarios, por lo que después de cinco años de éxito, en el 2010, la mayoría de los usuarios empezaron a optar por Facebook.

Es así que en el 2011 la red social pasó a ser parte de Tagged y la estructura de Hi5 cambió para convertirse en una red de juegos sociales.

flickr

Esta red fue lanzada en febrero del 2004 por Ludicorp, como un portal en el que los usuarios tuviesen la posibilidad de subir, ordenar, almacenar, buscar, vender y compartir fotografías y videos en la web. En el 2005 Yahoo! compró Flickr y Ludicorp. Y ya para el 2007 el servicio se presentó en siete lenguas más, incluyendo el español. Entre las razones por las que se atribuye el que algunos usuarios abandonaron esta red social están que cuando Yahoo! adquirió Flickr la empresa estadounidense anunció que todas las fotografías del servicio de Yahoo! denominado Fotos serían borradas y que los usuarios del mismo tendrían la opción de trasladarlas a Flickr o sino las perderían, noticia que no fue muy bien recibida por los internautas. La aparición de Facebook en el ciberespacio le restó usuarios también. Y por último está el rediseño de esta red social que se presentó en el 2013, que para muchos llegó muy tarde.

friendster

El sitio web Alianzo señala que Friendster fue la principal red social entre el 2003 y el 2005, hasta el punto que en el 2003 recibió una oferta de compra de Google por 30 millones de dólares. La red social fue creada en el 2002 por dos programadores informáticos. El problema de esta red social es que creció mucho y los sistemas que tenían no fueron suficientes para abastecer las necesidades de los usuarios, por lo que sufría caídas continuas y estos problemas en la conexión hicieron que los usuarios elijan otras redes sociales.

Desde el 2011 se transformó en una web dedicada a juegos sociales y ha tenido acogida en este campo.

FOTOLOG™

Los fotologs nacieron como una variante de los weblogs para la publicación de imágenes. Fotolog es una red social que se creó en el 2002 por Scott Heiferman y Adam Seifery, como un espacio para que los internautas agregaran fotografías por cada publicación, permitiéndolos también dividirlas por temas.

A pesar de su gran impacto, esta red social sufrió un revés cuando en el 2007 lanzó su nueva interfaz, la que semanas después experimentó un inesperado fallo en su sistema, y que mantuvo a los usuarios de esta conocida red social sin poder acceder al sitio durante todo un día.

Según el sitio web ABC.es, la red social tuvo una vida muy corta. Esta red social fue creada por Telefónica en el 2009 para que compita con Facebook, sin embargo, la red no tuvo el impacto que se esperaba, eso a pesar de que la empresa invirtió en personalidades como Paris Hilton para que se conozca. En el 2010 cerró definitivamente.



1953



COBISCORP celebra 60 años de historia e innovación constantes; periodo en el que ha demostrado su potencialidad como empresa que nació en Ecuador y orgullosamente continúa proyectándose globalmente, ofreciendo servicios y soluciones tecnológicas de altísima calidad.

Hoy es una pujante empresa multilatina de software financiero, que cuenta con un equipo de 700 profesionales especialistas en tecnología. Gracias a la visión emprendedora de su fundador, Richard Moss Howard, sus hijos y su cuerpo ejecutivo, han generado actividades sin limitaciones geográficas, tomando únicamente en cuenta la universalidad de las necesidades de sus clientes.

La innovación, integridad y compromiso, constituyen las principales herramientas con las que Cobiscorp permanentemente atiende y fortalece al sector financiero. Más que un proveedor, es un aliado estratégico. Su valor agregado está en las soluciones tecnológicas desarrolladas en el Ecuador, desde donde integra ventajas de idioma, costos, cultura y alta experiencia.

El esfuerzo corporativo construido en 60 años responde a un alineamiento con desafiantes objetivos complementados con una visión, misión y valores de largo plazo. En estos últimos tres años, la conocida calificadora internacional "Gartner Consulting" refiere a Cobiscorp entre las 18 soluciones de CORE BANCARIO más importantes del mundo.

Consistentes con su plan de internacionalización, continúan proyectándose como una empresa confiable que ofrece servicios de vanguardia que diariamente satisfacen las necesidades de sus usuarios localizados en Latinoamérica, Estados Unidos, Japón y África. El Software ofrecido es utilizado por 70 destacadas instituciones financieras públicas y privadas entre las que constan bancos de clase mundial como Citi, HSBC, Scotiabank quienes diariamente generan transacciones y servicios para millones de clientes.

Durante la tercera versión del Premio Nacional al Exportador "Xpor2013" promovido por FEDEXPOR-Federación Ecuatoriana de Exportadores-, Cobiscorp fue galardonada por ubicarse en el primer lugar de la categoría "Empresa Exportadora de Servicios".



Dirección: Calle del Establo No.- 50, Sta. Lucía Alta, Cumbayá, Quito - Ecuador.
Teléfono: +593 2 380 2920
e-mail: Info@cobiscorp.com
www.cobiscorp.com

ticsline.pcworld.com.ec/**cobiscorp**

1975



DIGITEC S.A.

En julio de 1975, DIGITEC S.A. ingresa al área de la tecnología de punta de la época. La instalación y el mantenimiento de tomógrafos computarizados (CAT scanner) fueron las primeras actividades que ofrecia la empresa, especialmente a las clínicas Pichincha de Quito, Alcivar y Kennedy de Guayaquil.

Desde la década de los 80, nuestros servicios también se han direccionado a los instrumentos de control automático, ensayos para la comprobación de la calidad y resistencia de materiales de construcción, equipos de medición para el aseguramiento de la calidad y la instalación de equipos y sistemas de telecomunicaciones, convirtiéndose en nuestras principales fortalezas en el mercado local.

DIGITEC S.A. se ha mantenido a la vanguardia de las tecnologías de punta, donde permanece hasta estos días, gracias al entrenamiento y capacidad de nuestro equipo técnico, liderando el mercado local. En estos casi 38 años de vida empresarial, hemos generado confianza, seguridad de cumplimiento y vocación de servicio para nuestros clientes.

Nuestras mejores cartas de presentación son las soluciones en el manejo y administración de las telecomunicaciones y control automático.



Dirección: Av de Los Shyris N44-297 y Av. 6 de Diciembre
Quito - Ecuador.
(Sector El Inca)
T: 02-3342257
Fax: 02-3342257
www.digitec.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**digitec**

1976

DECISION

El 3 de Junio cumplió 37 años de operaciones ininterrumpidas. Su especialidad es la integración de soluciones de tecnología de información y sistemas de protección y seguridad electrónicos de alta complejidad. La estrategia de actualización e innovación constante, le ha permitido materializar oportunidades, servicios y negocios con los que ha marcado pasos importantes en el devenir de la tecnología en Ecuador.

En poco tiempo ganó reputación en el sector financiero como proveedor de sistemas de procesamiento de cheques con imágenes, soluciones para digitalización de documentos y sistemas para verificación de firmas. Cuenta entre sus clientes a las entidades bancarias más importantes del país.

Posteriormente la empresa decidió incursionar en otro mercado tecnológico: los sistemas de Protección, con especialidad en sistemas de detección, supresión y extinción de incendios. Se creó una unidad especializada en la protección de la vida, los bienes y la información.

A finales de los noventas incursionó en el mercado de las redes electrónicas privadas y desde hace cuatro años en las soluciones Cloud. Mediante una alianza estratégica ha liderado la comercialización del acceso a la red SWIFT mediante el uso de un Service Bureau de alta seguridad.

Cuenta con más de 100 sistemas instalados, clientes por más de 20 años y representa a proveedores internacionales por más de 25 años, que en conjunto avalan los 37 años de experiencia que respaldan su presencia en el mercado.

DECISION continúa investigando nuevas tecnologías que le permitan proveer soluciones para la gestión de documentos, el acceso a servicios en la nube así como modernos sistemas de incendios más responsables con el medio ambiente.



Dirección: Urb. Armenia 1
Calle E8C y Pedro Maria Proaño,
Quito - Ecuador.
T: +593 2 234 6880 / 234 1647
e-mail:
contactenos@decision.com.ec
www.decision.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**decision**



1978



La comercialización con profundo respaldo de eficiencia, efectividad, economía y calidad técnica de equipos de alto rendimiento y con servicios profesionales muy especializados, pensando siempre en satisfacer ampliamente las necesidades de los usuarios, hacen de Celco una compañía que garantiza negocios productivos que generan confianza entre sus clientes en todo el territorio ecuatoriano desde el 12 de junio de 1978.

Luego de la venta del primero UPS, pasó a atender la demanda del mercado local, complementando la modernización y sistematización del sector bancario del país, motivo por el cual pasó a liderar esta línea de servicios.

Desde sus inicios, Edgar y Danilo Arroyo, dos hermanos visionarios, impusieron un trabajo permanente y profesional, cumpliendo con las promesas de venta y servicio post-venta de los SAI/UPS (Sistemas de Alimentación Ininterrumpida).

En ese entonces, el equipo más pequeño fabricado en el mundo era el de 37,5 KVA, conformado por un armario metálico de 2 metros de ancho, 2 metros de alto y 1 metro de fondo, de 1 tonelada de peso, a más del banco de baterías abiertas industriales (no se habían inventado todavía las selladas libres de mantenimiento).

Su primer cliente fue el Banco Central del Ecuador de Quito y seguidamente integraron su cartera de clientes el Banco Central del Ecuador de Guayaquil, Banco de los Andes, Banco de Guayaquil, el Banco Continental, el Banco Sociedad General de Crédito y otros. En la actualidad cuenta con clientes de todo tipo, a todo lo largo y ancho del país.

Actualmente cuenta con ingenieros certificados en el diseño, desarrollo e implementación de Centros de Cómputo, incluyendo equipos de sistemas de aire acondicionado de precisión, sistemas de monitoreo, de detección y extinción de incendios, piso falso, etc., todos ellos cumpliendo normas internacionales de seguridad.



Quito: Calle Telégrafo primero y Carvajal.
T: +593 02 2468768
Guayaquil: Vernaza Norte, Mz. 13 Solar 22 Esquina
T:+593 04 2596400
Cuenca: T: +593 07 2830126
e-mail: info@celco.com
www.celco.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**celco**

1979

ECUASISTEM

A partir del 15 de marzo de 1979 ECUASISTEM se ha dedicado a entregar consultorías y asesorías en informática e innovación tecnológica, lo que nos ha permitido ser el Primer Observatorio de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación.

Los avances tecnológicos, productos innovadores, el aparecimiento de nuevos equipos, la aplicación de servicios informáticos, los procesos de capacitación, el conocimiento y otros hechos de relevancia registrados en varias latitudes del mundo, han sido difundidos por nosotros, a través de PC WORLD, para educar a las comunidades de Ecuador y el mundo.

Nos proyectamos como un referente de la administración y desarrollo tecnológico, de acuerdo a las nuevas tendencias mundiales de desarrollo de software, hardware y telecomunicaciones, principalmente. Al mismo tiempo, seguiremos proporcionando servicios de calidad en el análisis, investigación, redacción y difusión de temáticas relacionados con la informática y afines.

En los próximos años queremos estar en la retina y en la mente de los amantes de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aportando con nuestros servicios al desarrollo del país.



Dirección: Av. Amazonas 3123 y Azuay. Edif. COPLADI, piso 8. Quito - Ecuador.
T: 02 2430560
e-mail:
pcworld@pcworld.com.ec
www.pcworld.com.ec
www.computerworld.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**ecuasistem**

1987

COMPU CINTAS

Con una clara visión de servicio personalizado y la satisfacción oportuna a sus clientes, COMPUCINTAS inició sus actividades comerciales en 1987. La venta al por menor de suministros de computación y la distribución de cintas para máquinas de escribir e impresoras matriciales, marcaron su liderazgo empresarial.

El Ing. Alejandro Oñate fue el facilitador del desarrollo de la empresa y sus actividades iniciales estuvieron relacionadas con la recarga de cartuchos y principalmente la venta de cintas para las máquinas Epson FX1050 y Brother.

La creación de nuevas ideas, como la máquina cortadora de cintas adaptables a las máquinas, con una plancha de vidrio y una sierra fina de hierro, constituyeron las principales herramientas de trabajo, sumándose una funda tubular para guardar cintas.

El esfuerzo y la constancia en el suministro de materiales, más el cumplimiento de "1 kilómetro" (horas extras) en la jornada diaria de trabajo, han permitido a COMPUCINTAS adquirir un crecimiento organizacional sin precedentes.

Superando las adversidades, en la actualidad este emporio empresarial ecuatoriano está liderado por el visionario hombre de negocios, Iván Gustavo Vivanco, orense de nacimiento, quien además es el mentalizador de las empresas COMPUPAPER y COMPUTONER.

La confianza en su equipo de trabajo y su espíritu humanista, han contribuido para que la empresa se proyecte, en estos 26 años, con una visión futurista para hacer sentir bien a sus clientes y a los colaboradores, para una buena atención de las demandas del mercado nacional.



Dirección: 18 de Septiembre OE3-182 y América. Quito - Ecuador.
T:+593 2 2564396
e-mail: ccintas@compucintas.com
www.compucintas.com

ticsline.pcworld.com.ec/**compucintas**

1987

1993



HERRERA CARVAJAL & ASOCIADOS Cia. Ltda.

Las Soluciones de Gestión Empresarial Integradas (SAFI-ERP) a través de un sistema oportuno de información y componentes interrelacionados, que se ven reflejados en un servicio de calidad internacional, constituyen la principal fortaleza que
HERRERA CARVAJAL & ASOCIADOS ofrece, desde hace 26 años, a las pequeñas, medianas y grandes empresas, a nivel nacional e internacional.

Es una empresa nacional que ofrece el Software integrado SAFI, para solucionar el desarrollo empresarial en las áreas Administrativas, Contables-Financieras, Comercial (Compras-Ventas), Talento Humano y Nómina, con una excelente calidad de la información, rendimiento y desempeño principalmente.

Mediante una mejora continua, asistencia técnica y capacitación permanente en beneficio de sus 400 clientes vigentes y más de 2.500 instalaciones en todos estos años, se han consolidado como una organización líder en soluciones para la gestión empresarial integrada, proyectando una imagen organizacional con calidad tecnológica y servicio técnico oportuno.

En base a las certificaciones internacionales de calidad ISO 9001-2000, ISO 9001-2008, EFQM +200 ofrece garantías al cliente con todos los beneficios de soporte técnico, a través de la web, call center, visita presencial, e-learning, cursos de
actualización, bolsa de empleo, servicios complementarios, alianzas estratégicas e innovaciones.

Apoyan la gestión gerencial, logrando información oportuna y exacta que permite optimizar la productividad (300% y más) de las Organizaciones y proyectarlas con éxito en un mercado competitivo, mediante generadores de informes y aplicaciones de Inteligencia de Negocios.

Durante estos años ha recibido el beneplácito y fidelidad de muchos clientes, quienes son testigos fieles de los servicios entregados de manera oportuna, ºtécnica, profesional y con altos estándares de calidad.



Dirección: Mariano Aguilera E7-36
y La Pradera. Quito - Ecuador.
T: +593 2 255-2478 / 250 6353
2506349 / 2569865.
Fax: +593 2 250-6349
GoogleMaps: - 0.193467 , - 78.485910
e-mail: gherera@safi_sotware.com.ec
www.safi-software.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**herreracarvajal**



Luego de haber sido fundada en Santiago de Chile en 1974, SONDA experimentó un sostenido y dinámico crecimiento en ese país, lo que le impulsó a expandirse a partir de la década de los años 80 a Perú y Argentina. En el año 1993 se decidió abrir SONDA Ecuador porque estratégicamente se consideró que podía ser un primer paso para empezar a abrir mercado en los países del norte.

Desde entonces, SONDA se ha consolidado como la más importante empresa de servicios de TI en América Latina. El desarrollo experimentado por la compañía se refleja tanto en su creciente cartera de clientes, a quienes atiende a través de su extensa red regional de servicios tecnológicos, así como en la evolución de sus ingresos y de su patrimonio.

La empresa ha logrado estos resultados gracias a una sólida propuesta de valor a sus clientes, caracterizada por un completo conjunto de capacidades en la prestación de servicios y provisión de soluciones de TI, a un equipo humano de excepción orientado a establecer relaciones de largo plazo, y a una sana y sólida posición financiera.

A lo largo de su historia en el Ecuador, ha llevado a cabo exitosamente una gran cantidad de proyectos de integración de sistemas en los más distintos ámbitos, para clientes de diferentes sectores y organizaciones de gobierno.

Siguiendo las tendencias de un mundo cada vez más globalizado, las capacidades de SONDA continúan expandiéndose. Sus clientes cuentan con los beneficios de integrarse a una red con recursos de alta especialización y costos competitivos, con acceso a los fabricantes líderes en la industria. Y todo ello, dentro de una estrategia que considera estrictas políticas de calidad y certificaciones estándares internacionales.

Después de estos 20 años de trayectoria SONDA sigue a disposición de todos sus clientes para atenderlos con servicios y soluciones de TI de primer nivel de calidad.



Av. de los Shyris N36-166 y
Naciones Unidas. Quito-Ecuador.
T: +593 2 3731570
e-mail: fabian.mena@ec.sonda.com
www.sonda.com

ticsline.pcworld.com.ec/**sonda**



La necesidad es el motor sobre el cuál se construye el éxito de KRUGER, empresa que se ha reinventado durante 20 años en el mercado ecuatoriano, adaptándose y manteniéndose a la vanguardia.

El tiempo, las experiencias y logros, al igual que las adversidades, le han brindado el conocimiento necesario para convertirse en un referente de la tecnología en el país.

KRUGER inició con paso firme en el mercado mientras competia con grandes multinacionales y basados en sus valores: el cliente es lo primero, trabajo en equipo, innovación y proactividad, hacer bien las cosas, agilidad, integridad, respeto y alegría; la empresa se ha convertido en el socio estratégico de sus clientes brindándoles su experiencia y capacidad de innovación.

Como su nombre en alemán "alfarero", lo indica, KRUGER se ha caracterizado por ser el moldeador de proyectos para sus clientes. Mediante su consultoría ayudan a definir la arquitectura empresarial y optimizar las estrategias de negocio de las empresas, proporcionando un mapa que se usa para alinear la estructura, procesos organizacionales y tecnología, con la visión y objetivos de las mismas.

Durante sus 20 años de trayectoria ha sido también un referente para el nacimiento de nuevas empresas que se han formado y nutrido de los valores de KRUGER, expandiendo la misión de la empresa.

En aras de seguir manteniendo la calidad que les ha caracterizado, en los próximos años KRUGER prevé tener nuevas unidades de negocios relacionados con la tecnología aplicada a la ingeniería y así continuar con su visión de convertirse en un referente internacional en este sector.

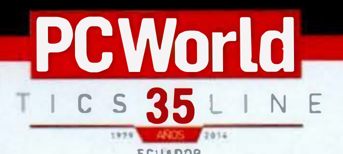


Kruger Corporation
@krugercorp
kruger corporation
Kruger Corporation


Kruger Corporation

Dirección: Quito: Federico Páez E14-160 y Arizaga
Luque, Batán Alto. PBX: 244 3366
Guayaquil: Edificio La Previsora, Piso 23, Of. 23-03,
Malecón, entre 9 de Octubre y P. Icaza. PBX: 259 1990
E-mail: info@kruger.com.ec
www.kruger.com.ec
www.firmaelectronica.com.ec

ticsline.pcworld.com.ec/**kruger**





visión sin limites

PREMIOS

2012

→ Mayor Contribuyente en Revenue de equipos Office – XEROX.

→ Mejor Partner Sector Público – Microsoft.

→ Fue nombrado Partner Borderless Network y Colaboración de Cisco.

→ Reconocimiento en Ventas por HP.

2013

→ Fue nombrado mejor Partner del año – Microsoft.

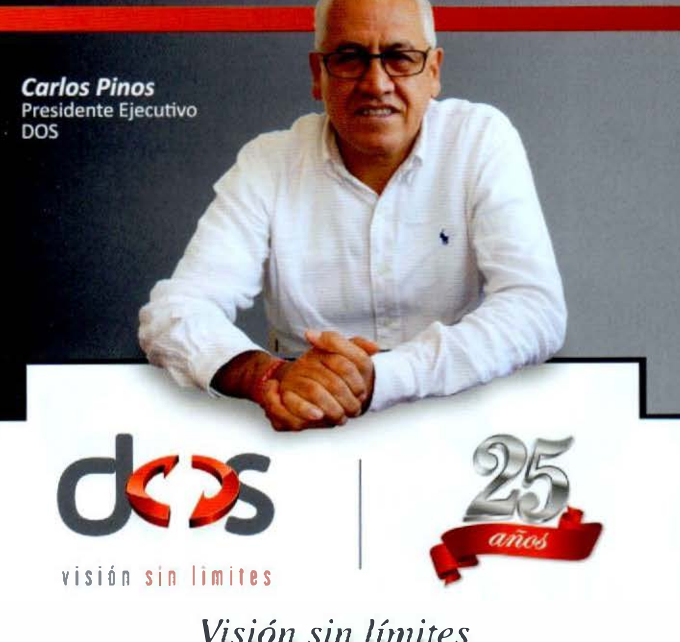
→ Preffered Partner Mayores Ventas – HP: 2013.

→ SAP Value Added Reseller #1.

→ Server Platform Partner of the Year de Microsoft.









2010
Buscan reinventarse. Cambian no solo su logo sino los valores y los plantean como su propuesta y estrategia de negocio.

Capacitador a 200 PMI's, duplicando el número de PMP's en el Ecuador en un año.

2009

Nace Compuequip DOS como una proveedora de equipos de computación personal de la marca Compaq e impresoras HP.

1988

Iniciamos nuestra trayectoria comercial

Visión sin límites

DOS, conocida también como Compuequip, nace hace 25 años como una proveedora de computadoras personales de la marca Compaq e impresoras de HP. El mercado los obligó a evolucionar y empezar en el mercado de los servidores y equipamiento de redes.

El negocio, impulsado por el boom de las telecomunicaciones y las ferias de computación, cada vez se fue especializando, permitiendo a DOS ofrecer a sus clientes un 'expertise' basado en la representación de los principales fabricantes a nivel mundial. La sólida relación de más de 20 años, les han permitido ser integradores de soluciones. Actualmente, se enfocan en el tema de consultoría con el objetivo de planificar e apoyar el desarrollo del negocio de sus clientes.

En el 2010, buscando un posicionamiento en el mercado, DOS se reinventa basándose en cuatro pilares fundamentales: transparencia, innovación, socios de clase mundial y cómo potenciar el negocio al cliente.

Pero la diferencia radica en la transformación de la cultura corporativa, llegando a entender que la confianza es directamente proporcional al desempeño, entusiasmo y felicidad de la gente, mejorando los resultados del trabajo en un 100%. La estrategia de DOS se enfoca en la gente, cambiaron su estructura y filosofía para convertirse en una empresa profundamente humana.

Durante estos años, DOS se ha caracterizado por emprender e innovar con la creación de empresas que les permitan mantenerse a la vanguardia y ofrecer los mejores servicios a sus clientes.

Un ejemplo de esto es Nube Digital, empresa creada en 2013 en base a la creciente tendencia de los servicios de cloud computing.

El objetivo es que las empresas puedan disfrutar de la infraestructura y plataforma tecnológica con el mejor rendimiento, soluciones tecnológicas de empresas lideres mundiales, gozando de una mesa de servicio local, todo al menor costo posible con soluciones escalables, flexibles y seguras.

Adicionalmente existe la Fundación One Life, que nació en el 2011 en base a la creencia de la Responsabilidad Social Empresarial y Ambiental en las empresas. El primer gran proyecto de One Life es un programa integral de reciclaje de equipos electrónicos a nivel nacional, con propuestas sencillas, las cuales tienen como principal objetivo ofrecer una solución concreta para la adecuada disposición del material electrónico a todos los usuarios del Ecuador.

Otro de los proyectos en marcha es el de Nube Digital, empresa creada en 2013 en base a la creciente tendencia de los servicios de cloud computing.

Tanto Nube digital como la Fundación One Life, son lideradas por Bolivar Bermeo, Vicepresidente Comercial de Compuequip DOS.

En los próximos 35 años, la empresa busca continuar especializándose e impulsar proyectos de responsabilidad social, manteniendo su objetivo de servir a la sociedad dando lo mejor de ellos y consolidándose como una empresa rentable que desarrolle el potencial ilimitado de las personas y les ayude a realizar sus objetivos de vida.



ticsline.pcworld.com.ec/**dos**

Av. Occidental OE6-201 y José Miguel Carrión. Quito-Ecuador.
T: +593 2 2992900
e-mail: info@dos.com.ec
www.dos.com.ec

 /DOSecuador







Suman a su portafolio de empresas MQA, especializado en asesorar, acompañar y resolver desafíos empresariales complejos a través de la plataforma SAP; y One Life, fundación sin fines de lucro que garantiza la reinversión total de sus ingresos en proyectos de Responsabilidad Ambiental y Responsabilidad Social Empresarial.

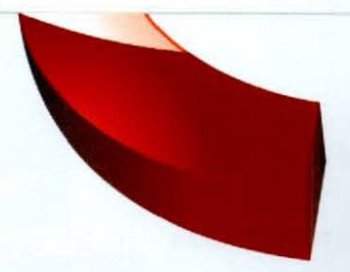




2011

2013

One Life, es una fundación sin fines de lucro que garantiza la reinversión total de sus ingresos en proyectos de responsabilidad ambiental y Responsabilidad Social Empresarial (RSE).



One Life, junto con los fabricantes de tecnologías más importantes del mundo, demuestra su compromiso con la naturaleza, con su programa integral de gestión adecuada de equipos electrónicos en desuso a nivel nacional, con propuestas sencillas, las cuales tienen como principal objetivo ofrecer una solución concreta para la adecuada disposición del material electrónico a todos los usuarios del Ecuador.

nube digital

SERVICIOS EN LA NUBE

Nube Digital, empresa creada en 2013 en base a la creciente tendencia de los servicios de cloud computing.

El objetivo es que las empresas puedan disfrutar de la infraestructura y plataforma tecnológica con el mejor rendimiento, soluciones tecnológicas de empresas líderes mundiales, gozando de una mesa de servicio local, todo al menor costo posible con soluciones escalables, flexibles y seguras



Es una firma de consultoría gerencial enfocada en generar valor a sus clientes en diferentes áreas funcionales de la gerencia de negocios y organizaciones. Desde nuestra formación en 2013, estamos consolidándonos como una firma líder en Ecuador.





Durante 25 años hemos trabajado en equipo para ofrecerte las mejores soluciones tecnológicas a tu medida

Síguenos en /pcworldec @pcworldecuador pcwecuador



MOBILE WORLD CONGRESS

38

en esta edición

SECCIONES



PCWorld ECUADOR

EDITORIAL • ECUADOR

Presidente ejecutivo-Publisher
Rafael F. Roldán Muñoz
Editor **Estéfano Dávila Ferri**
estefano@pcworld.com.ec
Redacción **Estéfano Dávila Ferri / Mauricio Reinoso**
redaccion@pcworld.com.ec
Arte y Diagramación **Federico Di Somma**
diagramacion@pcworld.com.ec
Comunicación **Patricio Salas Aldaz**
comunicacion@pcworld.com.ec

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director comercial
Rafael Ignacio Roldán rroldanu@pcworld.com.ec
comercial@pcworld.com.ec

Ejecutivos de Ventas
Javier D. Simón Muñoz javierdsimon@cemexpo.com.ec
Janeth Martínez janethmartinez@pcworld.com.ec
Juan Carlos Ayala jcayala@pcworld.com.ec
Ximena Parra ximena.parra@pcworld.com.ec
Gabriel Orihuela g.orihuela@pcworld.com.ec

Regional Guayaquil y Ventas
Mónica Barea de Jaramillo
mbjaramillo@pcworld.com.ec

Sistemas **Cristian Mora**
sistemas@pcworld.com.ec

Contabilidad **Fátima Vargas** (Quito)
Atención al Cliente **Michelle Sosa** (Quito)

Suscripciones
Director de suscripciones **Fernando Carvajal**
QUITO: **Juan Carlos Gutiérrez, Andrés Tatés, Juan Reyes**
GUAYAQUIL: **León Schneider**

Edita EDIWORLD S.A.
Quito: Av. Amazonas 3123 y Azuay. Ed. Copladi, piso 8.
Casilla 17-07-8787
Telfs. (593-2) 2430 560, (593-2) 2447 552
Fax. (593-2) 2430560 ext. 133
Guayaquil: Av. de las Américas Centro de Convenciones Guayaquil en el antiguo aeropuerto
Telfs. (04) 2925397 • Fax. 2287696
E-mail: mbjaramillo@pcworld.com.ec

Impresión **Imprenta Mariscal** (Quito)

EDITORIAL • LATIN AMERICA
Publisher **Trino A. Ramos**
Jefa de Redacción **Elinet Medina**
Director de Arte **Armando Lazo**
Redactor **Rafael Iglesias**
Ventas Internacionales **Walter Mastrapa**
Administración, circulación y suscripciones **Acela Bofill**

IDG LATIN AMERICA

PC WORLD LATIN AMERICA
www.pcworldenespanol.com
IDG Latin America Corporate Office
1200 Brickell Avenue Suite 1950
Miami, Florida 33131
Ph: 786.581.3933 / 786.272.5817
Direct: 305.442.9441 1200


Campus
Party™
8.000
CAMPUSEROS
ESTUVIERON EN LA
SÉPTIMA EDICIÓN DE
CAMPUS PARTY BRASIL
WORLDS
BEST GAMERS
BLIZZARD
WORKSHOP 3



Campus Party Brasil es el primero que se realiza en 2014 y esta edición contó con 18 temáticas y tres grandes escenarios bajo el lema: 'el internet de las cosas'.

La página web de campusparty.org, ubica a Campus Party como el mayor evento de tecnología que aborda diversas temáticas, entre ellas: innovación, creatividad ,ocio y cultura digital. La fiesta tecnológica tuvo su origen en España hace 17 años y se lleva a cabo una vez al año. Ésta se desarrolla en algunos países: Colombia, Brasil, Ecuador, México, Alemania, España e Inglaterra.

Desde el 27 de enero al 2 de febrero de 2014, se llevó a cabo la séptima edición de Campus Party Brasil (CPBR 7), que tuvo lugar en el Parque Anhembi en Sao Paulo, aquí las novedades:

Según el portal de Campus Party Brasil , el lema bajo el cual arrancó el Campus Party Brasil fue 'el internet de las cosas' cuya consigna es que los objetos y conceptos cotidianos tengan una conectividad digital y que a largo plazo la utilización de internet, en los diversos campos de la vida de las personas, optimice la cadena de valor y haga más fácil y cómoda la vida de las personas.

En esta ocasión el recinto ferial recibió a 8.000 campuseros que contaron con una velocidad de conexión de 40 Gbps y recibieron más de 500 horas de conferencias. En esta edición también, la zona Expo recibió alrededor de 160.000 personas.

Telefónica Vivo además de la conexión de 40 Gbps, estableció una antena que se instaló en postes de iluminación que permitió un menor consumo de energía, pues el recinto contaba también con tecnología 3G y 4G.

FI-GUARDIAN ES EL PROYECTO GANADOR DEL DESAFÍO FI-WAR

En el CPBR 7 se llevó a cabo la final del desafío Fi-WAR que busca la creación de ideas y aplicaciones innovadoras para acercarse cada vez más al concepto de Smart cities. En este desafío participaron 40 equipos de más de 23 nacionalidades. Entre los finalistas estuvieron los ecuatorianos Cristian Espinoza y Edwin Llauca con su proyecto Kituris, orientado a crear una plataforma de integración y servicio con información turística sobre hoteles, resorts, restaurantes, museos, atracciones ente otras cosas.

Sin embargo, el primer lugar del desafío Fi-WAR lo ganó un equipo brasileño con su proyecto Fi-GUARDIAN que es una aplicación diseñada para evitar catástrofes naturales y que envía alertas de prevención de ellas. El premio que recibió el equipo fue de alrededor de USD 250.000.

UNA APLICACIÓN QUE SERÁ ÚTIL EN EL MUNDIAL

El sitio web del servidor de noticias en México de la agencia EFE señala que en el CPBR 7 el ministro de salud de Brasil, Alexandre Padilha, anunció que para el mundial de fútbol que se desarrollará en junio en el país, se pondrá a disposición en las doce sedes del mundial una aplicación para teléfonos móviles denominada servicio de atención móvil de urgencia (SAMU). Ésta unirá en una sola app el servicio de ambulancias con las redes sociales, para de esta forma visualizar la ubicación del paciente en cualquier lugar del planeta donde se encuentre.

Al usar la aplicación las personas podrán tener un perfil en la red de SAMU y estarán conectadas a Waze y Facebook.

VIBER QUIERE UN NUEVO MERCADO

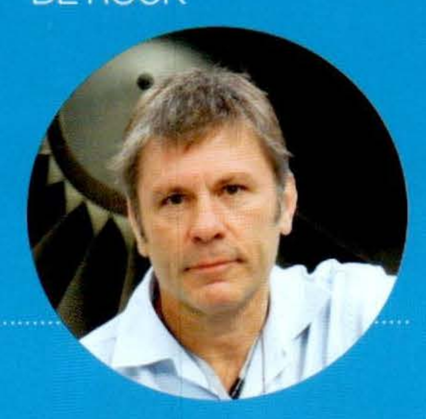
El portal web Whatsapp blog señala que el Co- fundador y CEO de Viber, Talmon Marco, en su ponencia en CPBr7 habló sobre el nacimiento de Viber, una aplicación de mensajería instantánea que ofrece llamadas gratis también, una de las oportunidades que el CEO de la empresa identificó fue que los sistemas de mensajería anteriores tenían dificultad para combinar en una misma aplicación mensajes instantáneos y llamadas.

El CEO señaló también que su única competencia es whatsapp pero que su objetivo es seguir creciendo, en Brasil desean aumentar su número de usuarios y para el efecto Viber abrirá una oficina en el país.

LOS MAGISTRALES

Estos fueron los principales ponentes de la fiesta de tecnología y emprendimiento de Brasil en su séptima edición.

BRUCE DICKINSON: IRON MAIDEN, MUCHO MÁS QUE UNA BANDA DE ROCK



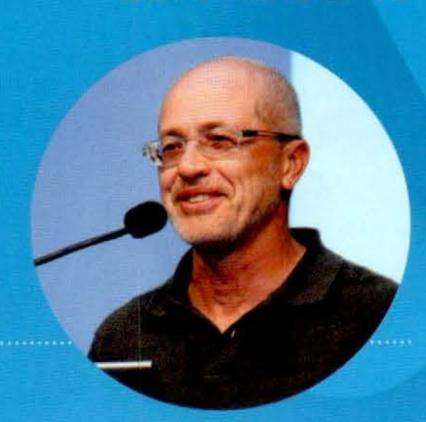
Sin lugar a dudas, Iron Maiden ha sido una de las bandas más famosas de rock de todos los tiempos, y Bruce Dickinson ha sido la voz principal de este conocido grupo, sin embargo, el cantante también es piloto y un gran emprendedor.

Bruce Dickinson es un gran exponente del espíritu y la creatividad empresarial. En su exposición habló sobre la importancia de la innovación para el éxito de cualquier negocio. Se refirió al crecimiento de Iron Maiden y parte del mismo le atribuye a que siempre innovan en lo que ofrecen a la gente, y un ejemplo de esto ha sido mejorar sus contenidos musicales permanentemente. Esta innovación se traduce en que, según el vocalista de la banda, en América del Sur su audiencia ha crecido en un 20%.

Dickinson resaltó también que se debe disfrutar de lo que se hace, que es por eso que a pesar de los años , Maiden sigue muy bien y que no hubiese razón para continuar haciendo este trabajo si no lo disfrutaran. Señaló también, que muchas veces cuando pica el bicho de la creatividad, no solo se debe armar la idea, sino que s e debe buscar alguna persona que también quiera desarrollarla para darle vida.

SILVIO MEIRA: LOS ERRORES SON PARTE DEL PROCESO DE APRENDIZAJE

Silvio Meira Lemos es un conocido personaje en el mundo de T.I. en Brasil. Es Doctor en Ciencias de la Computación en la Universidad de Kent en Canterbury y es profesor de Ingeniería de Software de Informática del Centro UFPE (como profesor de Pregrado y Postgrado). Meira es también director científico en Centro de investigación y Sistemas avanzados de Recife (CESAR).



El portal G1 señala que en su exposición, Meira habló sobre la importancia del aprendizaje y también sobre dejar de lado el miedo a lo desconocido y emprender. El expositor resaltó en la necesidad de no quedarse con lo que se conoce, sino tener la voluntad de seguir aprendiendo siempre, tomando en cuenta que el equivocarse también es una forma de aprender.

JOHN LUNN: LAS FORMAS TRADICIONALES DE PAGO SE QUEDAN ATRÁS

John Lunn ahora es el director de desarrollo global de PayPal, empresa creada hace más de 15 años y en la que ha luchado contra el fraude en los sistemas de internet.

Según el sitio web de Campus Party Brasil, el experto ha asesorado a varias empresas en cuanto a estrategias de pago que pudiesen implementar y ayudó en el desarrollo del certificado de pagos Java. A pesar de esto, hoy en dia, además de trabajar para PayPall, su principal ocupación es ser un hacker.

En su conferencia, El futuro de las compras , se centró en la explicación de las formas de pago en el mundo y como han cambiado principalmente por el desarrollo de la tecnología y los usos de los teléfonos inteligentes y planteó un posible escenario sobre el futuro de los cobros y pagos en internet.



JOSEPH OLIN: LAS NUEVAS OPORTUNIDADES PARA EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS



Joseph Olin ha participado en la realización de más de 100 juegos interactivos y tiene una amplia trayectoria como consultor de negocios de juegos, es miembro asociado del programa de vi-deo-juegos en la Universidad del Sur de California y fue presidente de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas.

Cuando fue vicepresidente de ventas / marketing y desarrollo de negocio de Eidos Interactive, fue uno de los responsables del lanzamiento de Tomb Raider, una de las franquicias más exitosas del mundo de los videojuegos.

Con su amplia experiencia, Joseph compartió con los campuseros de Brasil su visión sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos influyen en la escena contemporánea de los videojuegos y en los creadores de entretenimiento interactivo y señaló cuáles son las nuevas oportunidades de negocio para este sector.

ANDREAS GAL: LOS SISTEMAS OPERATIVOS MÓVILES SON ECOSISTEMAS CERRADOS

Andreas Gal es el vicepresidente de Mobile en Mozilla y dirige el desarrollo de I+D en la empresa. El sitio web de Campus Party Brasil indica que en su exposición el experto señaló que los sistemas operativos móviles son ecosistemas cerrados cada uno con su tecnología, lo que genera limitaciones en la creación de contenidos y dificulta el proceso de construcción a través de varias plataformas.

Gal hizo referencia también a como el lenguaje HTML ha sido útil en los smartphones , como ha trabajado para desarrollar un sistema operativo que sea diferente de iOS y Android y de la importancia que ha tenido Firefox OS cuanto a privacidad, estándares abiertos y libertad, entre otros.

Brasil

Stadium é games _simulação

NUEVO RETO PARA CAMPUSEROS: MÁS DE USD 450.000 EN PREMIOS

Para la cuarta edición de Campus Party Ecuador, que se llevará a cabo en septiembre de 2014, la Comisión Europea (CE) entregará a los desarrolladores de Ecuador que participen en el concurso de nuevos retos FI-WARE, un monto de aproximadamente USD 466.000 (341.000 euros) en premios. Quienes quieran participar deberán enviar un link de video con una duración máxima de cinco minutos a la dirección http://www.campus-labs.com/es/, donde presenten el prototipo de la aplicación.

LA FECHA DE ENTREGA DEL PROTOTIPO ES **HASTA EL 31 DE MARZO** DE ESTE AÑO.

Los prototipos que se hayan presentado serán evaluados y a los que obtengan un puntaje superior a 7 (hasta 20 que es la puntuación máxima) se les entregará un premio de € 2.800. Estos proyectos pasarán a la fase final del reto que se desarrollará en Campus Party España 2014.



Los proyectos que hayan conseguido esa calificación en los retos FI-WARE lanzados hasta el momento (Smart Cities, Smart Business & Industry y Smart Society) podrán clasificarse también para esta fase final. Los participantes podrán entregar sus proyectos en conjunto con las principales empresas T.I europeas, para esto la CE emprendió en el 2011, un ambicioso programa de Colaboración Público-Privada (Public Private Partnership –PPP) con el fin de definir una plataforma que represente una opción realmente abierta para el desarrollo y despliegue global de aplicaciones en el Internet del Futuro.

Las especificaciones de las APIs (Application Programming Interfaces) ofrecida por la plataforma FI-WARE, son abiertas y completamente libres de royalties. Dichas especificaciones están respaldadas por implementaciones de referencia en código abierto de los componentes de la plataforma.

Los talentos ecuatorianos también tienen la opción de participar en el desarrollo de aplicaciones sociales o Reto Smart Society. El objetivo del desarrollo de estas aplicaciones es promover nuevas ideas que brinden beneficios a la sociedad en ámbitos como: educación, salud, inclusión social, entre otros aspectos.

Entre las categorías de los retos, se encuentra también el reto FI-WARE Excellence, que es un desafío orientado a desarrollar aplicaciones de temática libre , el único requisito que deben cumplir las aplicaciones que se desarrollen es que su implementación esté basada en la plataforma FI-WARE.

EL CONCURSO DE LOS RETOS FI-WARE **TENDRÁ DOS FASES**

PRIMERA **FASE**

Los participantes podrán enviar sus ideas para el reto Smart Society, o prototipos para FI-WARE Excellence, hasta el 31 de marzo.

Es posible participar en ambos retos, puesto que no son excluyentes. El uso de la plataforma FI-WARE es un requisito imprescindible para presentarse.

SEGUNDA **FASE**

El jurado escogerá un total de 20 equipos por cada reto. A partir de entonces, los finalistas deberán trabajar en su desarrollo e incorporar las mejoras necesarias de su proyecto.

A los seleccionados de los dos retos se les dará un premio de € 2.800 y entrarán en la fase última del concurso, cuya final tendrá lugar en Campus Party 2014, en España. Allí el jurado, integrado por desarrolladores de la plataforma FI-WARE y otros expertos, asesorará a los candidatos para que puedan mejorar sus prototipos y, finalmente, presentar su versión final.



AME Y CAMPUS PARTY **LANZARON RETO TECNOLÓGICO PARA LOS JÓVENES TALENTOS ECUATORIANOS**

AMECUADOR
Asociación de Municipalidades Ecuatorianas
Campus Party™

En el año 2013 aproximadamente 67 chicos y chicas fueron beneficiados por AME lo que se espera es que este año la cifra crezca y más jóvenes campuseros de todas las ciudades del país puedan participar en Campus Party.

Los jóvenes talentos ecuatorianos de los 221 cantones del país, tendrán la oportunidad de participar en el proyecto de mejoramiento de las capacidades municipales, que será presentado en el mayor evento de ciencia, tecnología, innovación, emprendimiento y cultura digital del mundo -CAMPUS PARTY QUITO4- a realizarse del 17 al 21 de septiembre del 2014, en el Centro de Exposiciones y Convenciones Mitad del Mundo -CEMEXPO-.

Para el efecto, la Asociación de Municipalidades Ecuatorianas -AME- y Campus Party Quito 4 firmaron una carta de compromiso orientada al fortalecimiento institucional a través del proyecto El Reto de los Jóvenes Emprendedores hacia la Excelencia Tecnológica Municipal, que se desarrollará en Quito durante la cuarta edición del evento tecnológico más importante del mundo, CPQ4.

El objeto de este trabajo es desarrollar una plataforma de innovación tecnológica que permita una gestión municipal más eficiente y esté disponible de manera gratuita para los 221 Gobiernos Autónomos Descentralizados Municipales -GADM-.

Esta plataforma será diseñada por jóvenes talentos ecuatorianos, quienes presentarán sus propuestas para el fortalecimiento institucional. AME participará con un aporte de 10 mil dólares, que serán entregados a la propuesta ganadora para su desarrollo.

En esta iniciativa, que dinamizará la investigación de los jóvenes en los municipios de Ecuador, estuvieron presentes: Jorge Martínez, presidente de AME y Alcalde de Ibarra; María Fernanda Maldonado, directora Ejecutiva de AME; y, Rafael Roldán, presidente Ejecutivo de Campus Party Quito 4.

"AME busca desarrollar iniciativas que permitan acercar a los municipios con los jóvenes talentos y Campus Party Quito para la construcción de ciudades de conocimiento", expresó María Fernanda Maldonado.

Por su parte Jorge Martínez, Presidente de AME, puntualizó que "esta iniciativa está de acuerdo a la política pública y al Plan Nacional para el Buen Vivir, por lo que queremos que jóvenes emprendedores presenten sus propuestas y soluciones para mejorar la gestión municipal del país", añadió.

Martínez señaló también que hoy por hoy, "la necesidad de pasar a una matriz productiva cuya base sea la tecnología es trascendental, y debido a ello, los municipios no pueden escapar a este sano razonamiento y están comprometidos a incorporar la tecnología a sus sistemas de desarrollo".



Rafael Roldán, presidente Ejecutivo de Campus Party Quito 4, Jorge Martínez, presidente de AME y Alcalde de Ibarra y María Fernanda Maldonado, directora Ejecutiva de AME

En este sentido el presidente de AME señaló que la intención de la Asociación es incentivar estos proyectos, potenciar estas capacidades, y que así, estos jóvenes puedan desarrollar algunas alternativas o proyectos concretos, que no solo les servirán a ellos sino a las municipalidades.

El Artículo 361 del Código Orgánico de Organización, Territorial, Autonomía y Descentralización, COOTAD, señala: "en la prestación de sus servicios los gobiernos autónomos descentralizados, con apoyo de sus respectivas entidades asociativas, emprenderán un proceso progresivo de aplicación de los sistemas de gobiernos y democracia digital, aprovechando de las tecnologías disponibles" por tal motivo, AME estima importante apoyar los proceso de conocimiento y desarrollo científico, innovación, tecnología, emprendimiento y cultura digital que fortalezcan a los GAD Municipales".

Respecto a este tema, el presidente de Campus Party Quito 4 Rafael Roldán, aseguró que la firma de esta carta de intención con AME esta encaminada a beneficiar e incentivar a los campuseros de todos los municipios del país, para que no sólo estén representadas las 24 provincias sino cada vez más acercarse a los municipios.

Roldán explicó también que en su cuarta edición de esta cita mundialista se espera la participación de los jóvenes apasionados por la tecnología. "En el 2014 aspiramos recibir a 3.000 jóvenes campuseros, además, los ganadores que se presenten durante los cinco días del evento recibirán premios y reconocimientos", agregó.

Los jóvenes que deseen participar podrán inscribirse en cada una de sus municipalidades. Éste proceso de inscripción se abrirá en los meses cercanos a la realización de Campus Party. Ahí podrán desarrollar un tema o detallar la idea de la solución tecnológica relacionada con su municipio que va que van a desarrollar; cada municipio las revisará y de esa forma seleccionarán los proyectos de los campuseros que participarán. •



CIENTÍFICOS EXTRANJEROS COMPARTEN SUS EXPERIENCIAS EN EL THINK TANK ACADÉMICO

El Think Tank académico organizado por la Empresa Pública Yachay se llevó a cabo del 10 al 14 de febrero de 2014, en Urcuquí, provincia de Imbabura.

Este encuentro académico de talla Internacional reunió a 70 expertos investigadores, científicos y profesores, ecuatorianos y extranjeros.

El encuentro de este prestigioso grupo de académicos permitió fortalecer la malla curricular de las carreras profesionalizantes y de investigación que ofrecerá la Universidad de Investigación de Tecnología Experimental Yachay, a partir de septiembre del presente año.

Investigadores, profesores y científicos de diversas universidades e institutos tecnológicos y de investigación del mundo, compartieron sus conocimientos y experiencias en el Think Tank Internacional.

Entre los aportes de los científicos internacionales, se resaltó la importancia de contar con talento humano calificado para emprender la investigación en la Universidad Yachay, como factor importante para el desarrollo de cada una de las carreras.

Héctor Rodríguez, gerente general de la empresa pública Yachay, señaló la importancia de trabajar temas relacionados con la formación académica e investigación científica en espacios en los que confluyen personas que cuentan con experiencias en distintos sistemas académicos y de investigación a nivel de América y Europa, no solo con el fin de contar su aporte en cuanto al modelo académico de la Universidad Yachay, sino para que el Ecuador pueda establecer redes conocimiento con instituciones de excelencia a nivel mundial, que le permitan desarrollar acciones orientadas al proceso para el cambio del modelo de desarrollo económico del país.

Los proyectos de investigación que se articularán a largo plazo en la dinámica de la Ciudad del Conocimiento – Yachay, y la movilidad de docentes y estudiantes, fueron otros de temas que generaron debate en el evento. •

El Nokia Lumia 925 se lanzó en Ecuador

El Nokia Lumia 925 se presentó en Quito el miércoles 19 de febrero, en el Hotel JW Marriott. Representantes de Nokia, Microsoft y Movistar en Ecuador realizaron una exposición acerca de las ventajas del nuevo dispositivo.

El modelo que se comercializará en Ecuador será el de 16 GB de almacenamiento interno, que cuenta también con una pantalla táctil Amoled de 4,5 pulgadas, una cámara de 8,7 megapíxeles con lentes Carl Seizz y un procesador Qualcomm Snapdragon de doble núcleo y 1,5 GHz.

Paulina Paredes, directora de Marketing de Microsoft Ecuador, dijo que el teléfono logra una integración entre la PC y el teléfono gracias al uso del sistema operativo Windows Phone. Por su parte, Daniel Poveda, Partner Technology Strategist de Microsoft, realizó una demostración del uso en el teléfono de varios documentos creados en un computador por medio de la integración a través de Office 365. Gioconda Flores, gerente de captación pospago de Movistar Ecuador, señaló que este smartphone estará disponible en USD 129, si se lo adquiere con un plan 'Smart 85, es decir, los usuarios podrán pagar USD 129 por el teléfono si contratan un plan de USD 85 mensuales por 18 meses con la operadora.



Según indicaron voceros de Movistar, este costo del plan incluye tiempo aire para llamadas, plan de datos para navegación y mensajería instantánea (SMS). Por otra parte, por promoción de San Valentín, al adquirir este equipo los usuarios podrán realizar llamadas de forma gratuita por 12 meses entre las 22:00 y las 7:00.

MÁS EN LA WEB

Gioconda Flores, de Movistar Ecuador, explica las características de este nuevo teléfono en un video. Ingresa a PCWorld.com.ec, o míralo a través de http://bit.ly/PCW-Lumia925.

Lenovo compra Motorola Mobility a Google

Lenovo y Google cerraron un contrato definitivo por el cual Lenovo adquirirá el negocio de Motorola Mobility de smartphones móviles.

Con un negocio de PC sólido y una división de smartphones de rápido crecimiento, este acuerdo fortalecerá significativamente la posición de Lenovo en el mercado de smartphones. Además, Lenovo ganará una fuerte presencia en el mercado en Norteamérica y América Latina, como también las bases en Europa del Este para complementar su negocio de smartphones en los mercados emergentes del mundo.

El precio de compra es de aproximadamente USD 2,91 mil millones (sujeto a ciertos ajustes), incluyendo USD 1,41 mil millones pagados al cierre, compuestos por USD 660 millones en efectivo y USD 750 millones en acciones ordinarias de Lenovo (sujeto a capital/piso de acciones). Los USD 1,5 mil millones restantes serán abonados a tres años.

Lenovo, que en 2005 adquirió el negocio de PC de IBM y su marca de PC legendaria, ahora adquirirá a la tan renombrada Motorola Mobility, incluyendo la marca y el portafolio de smartphones de Motorola Mobility, entre los que se cuentan el Moto X, el Moto G y la serie Droid Ultra. Además de los productos actuales, Lenovo tomará posesión del cronograma a futuro de los productos de Motorola Mobility.

Claro y Grupo Nobis impulsan el reciclaje de equipos en colegios de Guayaquil

Como parte de sus programas de responsabilidad social, Claro impulsa campañas permanentes de reciclaje de equipos y accesorios celulares en desuso. En esta ocasión lo hizo a través del concurso Eco Reto, en el que participaron reconocidas instituciones educativas como: Colegio Fiscal Dolores Sucre, Academia Naval Almirante Illingworth, Academia NavalGuayaquil, Liceo Naval Cmdte. Rafael Andrade Lalama y Unidad Educativa El Ateneo.

Durante el concurso "Eco Reto" los colegios realizaron varias actividades de concientización durante tres semanas, en las que invitaron y motivaron a los demás estudiantes a contribuir con el cuidado del medio ambiente. De esta forma lograron reciclar, entre todos los centros educativos participantes, más de mil celulares en desuso.

La Academia Naval Almirante Illingworth fue el colegio que logró recolectar la mayor cantidad de celulares y accesorios obteniendo el primer puesto en el concurso. Claro entregó Tablets y Audífonos Beats a los estudiantes y a los profesores del establecimiento como reconocimiento.

Samsung Electronics tiene su primera tienda en Guayaquil

El pasado 13 de febrero, Samsung Electronics, inauguró el primer Samsung Experience Store en la ciudad de Guayaquil, en alianza con Icesa S.A.

En esta tienda, exclusiva de productos Samsung, el consumidor podrá encontrar la tecnología que ofrece la marca en un solo lugar: Smartphones y Tablets Galaxy, y sus accesorios, Cámaras Digitales, además de computadoras personales.

Al respecto, Francisco Rivas, gerente de Marketing Corporativo de Samsung Ecuador, comentó: "estamos complacidos con la apertura de nuestra tienda en Guayaquil. El Samsung Experience Store ofrecerá siempre lo más exclusivo y lo último en productos Samsung, todo en un mismo espacio, diseñado para interactuar y disfrutar de nuestra tecnología en un ambiente cómodo".

Por su parte, Fernando Carrión, gerente Regional de Ventas de Icesa, dijo "el consumidor ecuatoriano está al día con las tendencias tecnológicas a nivel mundial y quiere ser de los primeros en adquirirlas. En el Samsung Experience Store, ubicado en la planta baja del Centro Comercial San Marino, el cliente tendrá a la mano el portafolio 2014 de la marca y podrá contar con la asesoría de su entrenado equipo de ventas".

La nueva tienda de Guayaquil se suma a las cuatro tiendas de Quito, ubicadas en el CCI, en Scala Shopping, en San Luis Shopping y en el Quicentro Sur.

El horario de atención de la tienda de Samsung Experience Store será el mismo establecido por el Centro Comercial (lunes a sábados de 10:00 a 21:00 y domingos de 11:00 a 20:00).

Para el buen uso de la energía ahora existirá una universidad online especializada

Schneider Electric, especialista global en la gestión de la energía, presenta la Energy University, un sitio de aprendizaje en línea que proporciona información actualizada y formación profesional en los conceptos y buenas prácticas en la eficiencia energética.

Cuenta actualmente con más de 150 cursos online y en 12 idiomas diferentes dirigidos principalmente a ingenieros eléctricos, electrónicos y para estudiantes universitarios especializados en los campos de la energía y la electricidad, con una actualización mensual. Actualmente, existen más de 130 mil registrados en 165 países alrededor del mundo.

Los cursos brindan a los estudiantes información teórica en el funcionamiento de los equipos de la industria en general, es decir, cómo funciona la teoría de un variador de velocidad, cómo funciona el control de temperatura en los edificios, entre otros.

Para Jorge Niola, Ecobusiness Product Manager Schneider Electric Ecuador, la Energy University brinda una educación que no tiene fin, ya que los cursos son tomados como uno desea. "Estos ayudan directamente a la formación tanto de un estudiante como de un profesional."

De esta forma, Schneider Electric, se compromete con la buena administración de la electricidad.

HP presenta actualización en su portafolio Laser Jet

La ampliación al nuevo portafolio de Laser Jet incluye la primera solución touch-to-print para corporativos

En el hotel Sheraton en la ciudad de Quito el 12 de febrero, HP presentó lo nuevo en su portafolio de Laser Jet que incluye soluciones y equipos para impresión móvil que permiten a los clientes empresariales imprimir lo que necesiten con mayor facilidad desde cualquier lugar de forma segura.

En los equipos presentados hay nuevas impresoras, multifuncionales, escáneres y soluciones que simplifican los procesos entre el papel físico y documentos digitales, e incrementan la productividad en los negocios.

El desarrollo de estas nuevas soluciones y el lanzamiento de nuevos productos se debe a la proliferación de datos generada por una creciente fuerza de trabajo móvil lleva a las organizaciones a replantear la forma en que hacen negocios y administran su información.

HP responde a este reto con el "nuevo estilo de la T.I.". Esto incluye una oferta de tecnología de impresión para los negocios que acelera la productividad en un híbrido entre el mundo digital y el papel.

Mariana Ferola, gerente de categoría de soluciones Laser Jet de HP que presentó las soluciones y los equipos señaló que las soluciones y los equipos se basan en cuatro pilares: seguridad, movilidad, almacenamiento en la nube y seguridad.

Señaló también que la necesidad de las empresas de generar continuamente datos les hace más propensas al robo de información, "el perjuicio por casa evento donde se ve comprometida la información de la empresa es de USD 5.5 millones" aseguró.

Otro aspecto importante lo constituye la generación de datos, por lo que es importante que estos datos tengan un lugar donde almacenarse, HP ofrece la opción que los datos que generen las organizaciones puedan ser almacenados en la nube.

Respecto al tema de la impresión móvil indicó que las impresoras que se presentaron tienen capacidad de manejar impresión móvil desde un smartphone y una notebook sin ninguna dificultad, haciéndole más fácil la vida al cliente.

IMPRESIÓN MÓVIL SIMPLE Y MÁS SEGURA

Para el año 2015, 37% de la fuerza de trabajo global será móvil. Las organizaciones deben ser capaces de responder a la mega-tendencia de la movilidad con soluciones fáciles de usar, que incrementen la eficiencia y ayuden a reducir riesgos de seguridad.

Uno de los nuevos equipos de la línea es la multifuncional HP LaserJet Pro serie M127; esta incluye el dispositivo multifunción más pequeño de HP con impresión, escaneo y copia monocromo, además de capacidades de fax y es la primera en su clase en ofrecer una pantalla táctil a color de 3 pulgadas.



HP LaserJet Pro serie M127

¡Azúcar! Esta podría ser la base de las baterías del futuro

Computerworld Estados Unidos / Traducción: PCWorld Ecuador

Investigadores de Virginia Tech han desarrollado una batería que funciona con azúcar y algún día podría reemplazar a las baterías tradicionales por otras que son más baratas, rellenables y biodegradable.

Otras baterías que funcionan con azúcar se han desarrollado antes, pero los científicos dicen que ésta tiene una densidad de energía sin precedentes, lo que permite que funcione durante mucho más tiempo antes de necesitar ser recargado.

Estas nuevas baterías a base de azúcar podían dar energía a smartphones, tabletas y videojuegos en tres años, según Y.H. Percival Zhang, profesor asociado de ingeniería de sistemas biológicos en la Universidad Virginia Tech.

"El azúcar es un compuesto perfecto para el almacenamiento de energía en la naturaleza", dijo Zhang. "Así que es lógico que tratemos de aprovechar este poder natural de una manera respetuosa con el medio ambiente para producir una batería".

La creación de una batería más fuerte, más duradera, respetuosa del medio ambiente, ha estado recibiendo una gran cantidad de atención de la investigación.

MotoTRBO es la nueva línea de comunicaciones de Motorola Solutions

Motorola Solutions, Inc. lanzó en Ecuador su portafolio de radiocomunicaciones, diseñado a la medida para una nueva era digital, como parte de su línea MOTOTRBO DEP450, DEM300, DEM400 y DEM500. Estos nuevos dispositivos facilitan la transición de las empresas a la tecnología digital, ya que, por medio de su modo dual, pueden operar en sistemas digitales y analógicos paralelamente, permitiendo a los usuarios adaptarse al sistema de comunicación existente y migrar a su propio ritmo.

El radio de dos vías portátil DEP450 llega con potentes características digitales: calidad de audio, mayor eficiencia de espectro para una mayor capacidad, mejor cobertura y hasta un 40% más de vida en la batería. Se ajusta especialmente bien a las áreas de Seguridad Privada, Manufactura, Hotelería y Servicios.

Por su lado, los radios móviles digitales DEM300 y DEM400, son equipos que se instalan fácilmente en autos y camiones, convirtiéndose en herramientas ideales para industrias como Servicios de Entrega, Manufactura, Transporte y Hotelería.

Los nuevos productos ya están disponibles en la región de América Latina con excepción de Brasil, donde estarán disponibles próximamente.

LO DESTACADO:

- MOTOTRBO es un portafolio de radios digitales de dos vías que ofrece una calidad de audio superior, excelente durabilidad y un amplio rango de modelos, complementados con accesorios inalámbricos Bluetooth, baterías, cargadores, y nuevas soluciones.
- El radio de dos vías portátil DEP450 es la versión renovada del EP450, uno de los equipos más vendidos en América Latina. Tanto el DEP450 como el DEM300 y DEM400 son compatibles con las baterías y accesorios de sus versiones anteriores analógicas.
- El DEM300 ofrece una simple y clara visualización numérica. Mientras que el DEM400, con una pantalla Alfa-Numérica, permite a los usuarios ver la información importante de llamadas sin dificultad.
- También se presentará el radio digital móvil DEM500, el cual ofrece todos los beneficios del sistema digital. Por ejemplo, incluye funcionalidades profesionales como transmisión de mensajes de texto predeterminados, audio inteligente y una privacidad mejorada.

El Departamento de Energía de Estados Unidos está en el segundo año de un proyecto de cinco años y USD 120 millones para estimular a los científicos a encontrar una manera de extender dramáticamente la vida de las baterías.

El otoño pasado, investigadores del Instituto Tecnológico de Nueva Jersey informaron que habían construido una batería flexible de nanotubos de carbono que podría encender de todo, desde tabletas hasta coches eléctricos.

Los científicos de la Universidad del Oeste de Inglaterra y de la Universidad de Bristol trabajaron juntos para llegar a una vía potencial para permitir que robots pudieran funcionar sin una batería en absoluto. Ellos anunciaron en noviembre pasado que construyeron un sistema que permitirá a los robots funcionar utilizando una fuente inusual de poder: la orina.

En Virginia Tech, los investigadores construyeron una vía de síntesis enzimática no natural que elimina todos los potenciales de carga del azúcar para generar electricidad en una pila de combustible enzimático.

Entonces, las enzimas biocatalizadoras de bajo costo se utilizan como catalizadores en lugar de platino de alto costo, que se utiliza típicamente en las baterías convencionales.

Las pilas de combustible en la nueva batería combinarían la maltodextrina del azúcar con el aire para generar electricidad.

Dado que la batería es recargable (o más bien, rellenable), más azúcar se puede añadir a ella. Es como llenar el tanque de gasolina de un auto.

LA RED SOCIAL MÁS POPULAR DEL MUNDO CUMPLE DIEZ AÑOS

Dealerworld / PC World Ecuador

Con más de 1.200 millones de usuarios activos y registrando una facturación de USD 7.870 millones para fines de 2013, facebook se ha convertido en la red social más usada a nivel mundial.

Fue el 4 de febrero de 2004 que Mark Zuckerberg lanzó thefacebook, una red social que tenía como meta, unir a los estudiantes de la Universidad de Harvard, años más tarde, se convertirla en uno de los sitios web con más usuarios del mundo.

Zuckerberg fundó esta red social con sus compañeros de la Universidad de Harvard Eduardo Saverin, Chris Hughes y Dustin Moskovitz y según datos de la red social a lo largo de sus diez años ha crecido como la espuma, tal es así que hasta el 31 de diciembre de 2013, Facebook disponía de 1.230 millones de usuarios.

Pero el camino ha sido difícil, desde su creación, Zuckerberg y la red social han tenido que dar la cara algunos problemas. Uno de ellos fue la demanda interpuesta por los hermanos Winkelevoss en la que acusaba al fundador de Facebook de haberle robado su idea. Tyler y Cameron Winkelovoss crearon ConnectU (Harvard Connection) previo a que Mark Zuckerberg pusiera en marcha thefacebook.

A esto hay que añadirle que en sus 10 años de vida, Facebook ha tenido que hacer frente a investigaciones y acusaciones de violar la privacidad de los usuarios y, en la actualidad, a la pérdida de usuarios adolescentes, que abandonan la red social en favor de otras como SnapChat.

"UN VIAJE INCREÍBLE"

De esta forma es como su creador ha definido a los diez años de la red social en una publicación en su muro y ha señalado también que la idea de al crear la red era "conectar al mundo, ofrecer a la gente la posibilidad de poder compartir y permanecer conectado". Sobre el éxito que ha experimentado la red social Zuckerberg señaló que esto pudo haberlo hecho cualquiera de las grandes compañías pero que la clave de el éxito de los estudiantes de Harvard fue preocuparse más por eso.

"Hoy, las redes sociales sirven principalmente para compartir momentos", anotó Zuckerberg, quien confía en que en la próxima década éstas "nos ayuden a responder preguntas y resolver problemas más complicados" además de permitir "desarrollar muchas más maneras de capturar y comunicar nuevos tipos de experiencias".

Respecto al tema de las herramientas que se han desarrollado en Facebook, Zukemberg calificó como increíble la forma como la gente las ha usado para construir comunidades reales y agradeció a los usuarios de Facebook por ayudarle a desarrollarlas. Entre las herramientas nuevas que se han desarrollado se encuentra "tendencias", que es una nueva característica diseñada para dar a conocer los temas mas importantes del momento, esta se ubicará a la derecha de la página cerca de las noticias.

Así mismo, como parte de la celebración, Facebook habilitó un link para que los usuarios puedan capturar sus momentos en una película, esta reúne los mejores momentos de los usuarios desde que se unieron a la red social.

Y MIENTRAS TANTO...

COMPRA WHATSAPP POR USD 16 MIL MILLONES

PCWorld Estados Unidos / Traducción: PCWorld Ecuador

Facebook se ha comprometido a comprar la mensajería móvil aplicación Whatsapp por USD 16 mil millones en efectivo y acciones, según indicaron voceros de Facebook.

Facebook planea comprar la compañía por USD 12 mil millones en acciones de Facebook y USD 4 mil millones en efectivo. Whatsapp seguirá operando "independiente" y conservará su marca, dijo Facebook.

Whatsapp tiene 450 millones de usuarios al mes, y el 70 por ciento de esas personas acceden al servicio diario, según Facebook.

"Whatsapp está en camino de conectar a mil millones de personas. Los servicios que ayudan a ese objetivo son increíblemente valiosos", dijo el CEO de Facebook, Mark Zuckerberg, en un comunicado.

Un reporte del sitio web de CNN Expansión indica que Jan Koum, CEO de Whatsapp, pasará a formar parte de la Junta Directiva de Facebook. Según el mismo reporte, la transacción todavía debe ser aprobada por las autoridades, pero en caso de que no se concretara, Facebook pagará USD 2.000 millones a Whatsapp.

Según los primeros reportes oficiales, esta compra transcurrirá del mismo modo que ocurrió con la compra de Instagram, es decir, Whatsapp continuaría funcionando de manera independiente a los servicios que hasta ahora Facebook maneja. A finales del 2012, Facebook compró la red social de fotografías por 1.000 millones de dólares, y prometió que no cambiaría en nada la red social.

Sin embargo, al paso de algunos meses se anunciaron algunos cambios en las políticas de privacidad y de uso de las fotografías, mismos que causaron malestares e incluso la salida de miles de usuarios. Esto a su vez obligó a Facebook e Instagram a dar marcha atrás sobre su intención.

En su intención por seguir expandiendo el número de usuarios a los que llega, Facebook no solo ha realizado compras de otras compañías de herramientas sociales; en días pasados, la compañía de Zuckerberg comenzó a ofrecer más maneras de expresar el género al que sus usuarios consideran que pertenecen.

Por otra parte realizó el anuncio de la creación de Facebook Paper, su propia versión de agregador de noticias para cada sus usuarios. •

EL FUTURO DE FACEBOOK

Respecto al futuro de Facebook, el CEO ha asegurado que la intención de la red social y la suya propia es seguir "conectando el mundo" En este sentido, Mark Zuckerberg afirma que en estos 10 años "hemos tanteado la red" y que es ahora cuando "tenemos los recursos para ayudar a la gente en todo el mundo a resolver problemas mayores y más importantes". Al decir esto, Zuckerberg explica cuál es la situación actual de Internet, asegurando que "sólo un tercio de la población mundial tiene acceso" a la Red. El reto, "la oportunidad y la responsabilidad" que se marca Zuckerberg para la próxima década es "conectar los otros dos tercios".

Otro de los retos a los que se enfrenta Facebook es incrementar su presencia y movimiento en plataformas móviles. El año anterior la cifra correspondiente a la presencia en móviles creció. Los usuarios activos mensuales aumentaron un 39 por ciento en 2013 aproximándose a los 1.000 millones, en cuanto a los usuarios diarios la cifra se incrementó un 49 por ciento ubicándose en 556 millones. Respecto a los ingresos por publicidad móvil, estos representaron el 53 por ciento del total en el último trimestre del año.

A pesar del éxito de Facebook, no todos auguran lo mejor, dos estudiantes de la Universidad de Princeton aseguran que la red social en diez años, habrá perdido el 80% de sus usuarios, sin embargo estas predicciones no preocupan a Mark Zukemberg quien espera seguir desarrollando herramientas que reafirmen a Facebook como la red social más popular del planeta. •



FOURSQUARE BUSCA EXPANDIRSE Y SE ALÍA CON MICROSOFT

PCworld Estados Unidos / Traducción: PCWorld Ecuador

Foursquare ha estado muy activo últimamente. Primero, lanzó un rediseño de su servició central con recomendaciones en tiempo real. Luego la aplicación, conocida por los 'check-ins' en bares y restaurantes, lanzó una plataforma para anuncios y publicidad. Ahora, la empresa se está asociando con Microsoft para integrar sus recomendaciones en los productos de búsqueda del gigante del software.

El anuncio fue ligero en detalles, pero posiblemente Foursquare se verá más integrado a Windows Phones y otros dispositivos para ofrecer consejos hiperlocales y en tiempo real y resultados de búsqueda. Según un reporte de Bloomberg, Microsoft planea integrar los datos de locación de Foursquare dentro de su asistente personal digital, Cortana, que no ha sido lanzado todavía, pero que se espera que compita con Siri y con Google Now.

Foursquare ha juntado 5 mil millones de check-ins y 40 millones de consejos de 45 millones de usuarios, lo que es una gran cantidad de datos—datos que una empresa más grande podría aprovechar. Si bien la alianza con Microsoft no es exclusiva, la empresa invirtió 15 millones de dólares en Foursquare, por lo tanto no está claro si Foursquare estará buscando más socios potenciales.

Lo que está claro es que Foursquare no se está rindiendo, incluso cuando por medio de la tendencia que marcó el hacer check-ins en New York y San Francisco—y pronto replicado por Facebook y otras redes sociales—no fue suficiente para mantener a la aplicación. En diciembre, Foursquare introdujo una característica que permite a la aplicación trabajar silenciosamente y lanzando información sobre sitio cercanos sin tener que abrirla y otra nueva característica para poder ordenar comida a domicilio vía GrubHub y Seamless directamente desde la app de Foursquare para usuarios que vivan en Estados Unidos. Esto indica que la empresa basado en New York está buscando más que solo entregar la alcaldía de los sitios a los que frecuentas.

WHATSAPP OFRECERÁ LLAMADA DE VOZ

Ian Paul, PCWorld / Traducción: PCWorld en Español

El servicio de llamadas de voz para WhatsApp está planeado para más tarde este año, aumentando a su oferta de mensajes de texto, esto podría inyectar un nuevo flujo de consumidores y fortalecer aún más su ya sólida posición en la mensajería móvil.

El servicio de llamadas de voz para WhatsApp está planeado para más tarde este año, aumentando a su oferta de mensajes de texto, esto podría inyectar un nuevo flujo de consumidores y fortalecer aún más su ya sólida posición en la mensajería móvil.

WhatsApp ofrecerá llamadas de voz basadas en internet a partir de finales de Junio, comentó el día lunes Jan Koum, CEO de WhatsApp, durante un discurso en el Mobile World Congress en Barcelona, según reportes noticiosos. El servicio se estará disponible para Android y iOS, con versiones para Windows Phone y BlackBerry más adelante, según indica un reporte de The New York Times.

WhatsApp ya es un líder en un aglomerado mercado de aplicaciones de mensajería que también incluye a KakaoTalk de Corea del Sur y a Viber de Chipre. El servicio tiene una monumental base de usuarios: 450 millones de usuarios activos al mes, según la empresa. Pero añadir llamas de voz gratuitas podría subir hacer de ese número aún más alto si suficientes personas dejan de lado las operadoras de teléfono convencionales a favor de las llamadas por internet.

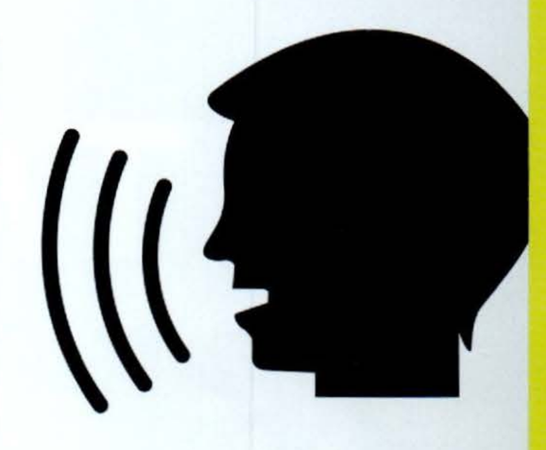
La expansión, a su vez, puede traer nuevos usuarios a Facebook, que anunció la compra de WhatsApp la semana pasada por 19 mil millones de dólares.

Como funciona ahora, WhatsApp permite a sus usuarios usar sus datos de internet para enviar mensajes de texto cómo una alternativa a pagar por SMS a sus operadoras. Es muy probable que la llamadas de voz funcionen de la misma manera. WhatsApp es gratuita para descargar y usar durante un año, los usuarios pueden extender la suscripción al servicio por un año más por USD 0.99, según la web de la empresa.

El CEO de Facebook, Mark Zuckerberg, ve a WhatsApp como un elemento crítico en la búsqueda de Facebook para conectar a más personas alrededor del mundo. Durante la presentación en la conferencia que siguió a la de los anuncios de WhatsApp, el Jefe de Facebook dijo que la aplicación de mensajería en realidad vale más de lo que Facebook pagó por ella.

La rentabilidad de WhatsApp tal vez no esté en línea con el precio que Facebook pagó, dijo Zuckerberg. Pero WhatsApp puede ser también uno de los pocos servicios en el camino a sumar más de mil millones de usuarios, comentó Zuckerberg, y eso lo hace valioso.

No están claros los planes para de Facebook para una futura monetización del servicio de WhatsApp. Desde la adquisición, ambos, Zuckerberg y Koum han tratado de silenciar los rumores sobre una posible inclusión de anuncios en la app para generar más dinero con WhatsApp.



Zuckerberg, en su lugar comentó que Facebook podía incluir a WhatsApp como de su acceso a internet gratuito o barato en áreas en desarrollo alrededor del mundo, bajo el proyecto Internet.org de Facebook. •



TITANFALL™

UN PASO MÁS ALLÁ DE CALL OF DUTY

Después de la separación de Vince Zampella de Infinity Ward, estudio que creo el primer Call of Duty: Modern Warfare, para fundar un nuevo estudio llamado Respawn Entertainment hemos estado esperando por saber exactamente que estaba Zampella creando en su nuevo estudio. Luego de 4 años de trabajo se reveló Titanfall, un nuevo juego de acción en primera persona que busca refrescar el género. Muchos opinan que el juego es simplemente un nuevo Call of Duty con robots gigantes, pero la experiencia de jugar Titanfall es muy distinta a Call of Duty y a otros juegos similares.

Las mecánicas de juegos no son tan nuevas ni distintas, pero es la combinación y el delicado balance que existe entre ellas lo que hace de Titanfall una experiencia única. Los mapas o niveles están pensados de otra forma puesto que la movilidad en el juego es distinta. Cada jugador o 'piloto' viene equipado con un jetpack que le permite correr por todas las paredes que encuentre, así como dar saltos dobles para alcanzar una mayor altura; esta especie de parkour futurista ya le da un toque único al juego, la verticalidad se vuelve una oportunidad y no una limitación, más de una vez te verás corriendo por él lado de un edificio a todo velocidad mientras disparas tu arma a enemigos humanos y de inteligencia artificial.

El segundo factor diferenciador es la existencia de los Titanes, gigantes mecánicos que un piloto puede llamar y controlar para acabar con los oponentes. Un Titán tiene un poder de fuego bastante más alto que el de los pilotos lo cual los hace muy peligrosos, pero su movilidad, si bien es ágil, es limitada en comparación de un piloto que va a pie. Esto crea un delicado pero muy bien establecido balance, en el cual uno puede, siendo un piloto, destruir un Titan de varias formas o siendo un Titan acabar con los pilotos con tan solo unos cuantos disparos pero en ningún momento uno siente estar desprovisto de opciones ni de oportunidades de igualar el marcador entre ambos equipos.

Titanfall rompe con el flujo convencional y linealidad de los Shooters, dando más oportunidades a los jugadores de disfrutar



el juego, puesto que en su balance y jugabilidad incluye un tercer elemento clave, la integración de oponentes artificiales que sirven para ganar puntos fácilmente pero que así mismo se convierten en blancos fáciles para jugadores experimentados pero en oportunidades de aprendizaje y familiarización con el combate para jugadores nuevos. Sin importar tu nivel de conocimiento de juegos de acción Titanfall te hará sentir que tienes un rol en el campo de batalla y que pese a las diferencias entre niveles de habilidad siempre hay algo que hacer y una forma de aportar al resultado total de la batalla, formando una experiencia gratificante ya sea que se pierda o se gane una partida.

En la última beta de Titanfall el juego se veía muy bien, su fórmula es fresca, emocionante y llamativa, pero sin duda es algo que no se puede apreciar hasta que uno haya estado tras el mando, ya sea corriendo y saltando de una pared a otra o dentro de la cabina de un titán.

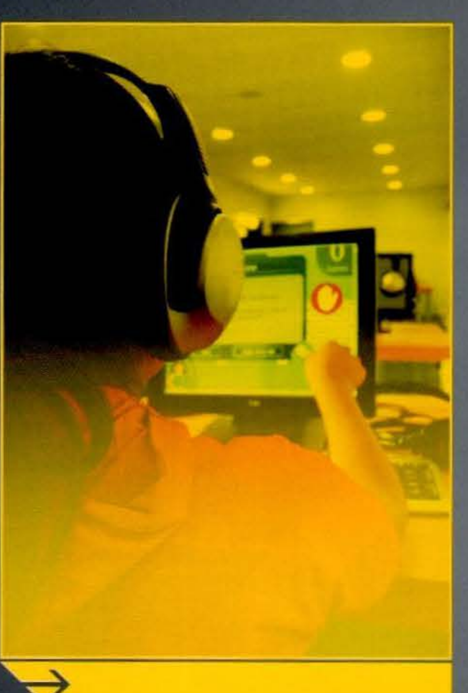
El delicado balance entre pilotos y titanes es un elemento clave en Titanfall.

EL JUEGO ESTARÁ DISPONIBLE EN PC, XBOX 360 Y XBOX ONE
DESDE EL 11 DE MARZO

DESARROLLO Y EDUCACIÓN, UN NUEVO CAMPO PARA LOS VIDEO JUEGOS

El mundo de los videojuegos está invadiendo el campo educativo. Romina Carrasco, coordinadora del área de Interactividad y Multimedia de la Universidad San Francisco de Quito y Sebastián Hernández, máster en diseño de juegos y catedrático de la misma universidad, compartieron sus perspectivas con PCWorld Ecuador de cómo los videojuegos están empezando a trasgredir su especio definido, infiltrándose en diversos campos y están logrando cumplir distintos roles más allá del solo entretenimiento.

En Ecuador la industria de los videojuegos está todavía en pañales pero esto no significa que no haya un desarrollo real en nuestro territorio, nos cuenta Sebastián. Él es Master en Desarrollo y Diseño de videojuegos en el Rochester Institute of Technology de Nueva York. En el país actualmente existen dos empresas dedicadas a este rubro y cuyos productos ya están teniendo una exposición mundial. La primera es Freaky Creations, que hoy por hoy es parte del programa de incentivo a desarrolladores independientes de Sony con proyección a lanzar su videojuegos 'To Leave' en Playstation y la segunda es Blue Lizard Games, estudio con oficinas en Quito cuyos proyectos más notorios son el juego educativo NanoLand y más recientemente MechWarrior Tactics.



Los videojuegos están empezando a tomar cartas sobre la educación, no solo de estudiantes y alumnos jóvenes, sino también se están ganando un espacio en los programas de entrenamiento y capacitación de diversas empresas y en múltiples rubros. Este es el resultado de un concepto de diseño conocido como Gamefull Design, en el cual se integran aspectos y mecánicas de vi-deojuegos para campos distintos, como el entrenamiento de personal o la educación.

Hernández explica qué por medio de una mecánica de juegos las personas son capaces de aprender y de entregar mejores resultados que con programas (digitales o no) tradicionales de aprendizaje y entrenamiento puesto que estos últimos se basan normalmente en la repetición y en la evaluación posterior, lo que puede generar rechazo por parte de la persona. Esto no sucede cuando se integran mecánicas de juegos en el diseño de esos programas, puesto que al ludificar un proceso tedioso nacen lo que se conoce como "motivaciones intrínsecas", puesto que el usuario deja de buscar la repetición y la muestra de resultados, se produce un cambio que lleva a la persona a buscar un progreso propio en la tarea, dándole una motivación personal que por medio del perfeccionamiento y repetición de lo que se estudia se convierte en visibilidad del progreso personal.

Esto es de suma importancia, puesto que de esta manera, en lugar de recibir un conocimiento a base de la repetición de un método el usuario genera una experiencia personal que le entrega no solo el conocimiento de cómo hacer X o Y actividad o trabajo sino la capacidad de encontrar sus propias soluciones, desarrollando esa tarea como una habilidad innata.

Romina Carrasco, por su parte, cuenta cual es la diferencia entre el diseño de un videojuego convencional y uno que está dirigido a la educación. Ella comenta que el desarrollo de los segundos es más largo y a veces más complicado, puesto que como al ser material educativo se espera que este pueda reflejar los resultados de la experiencia de sus usuarios y por lo tanto se deben integrar sistemas de evaluación en el proceso de desarrollo y así mismo deben integrar material didáctico idóneo para el grupo objetivo al cual el juego final estará dirigido.

Carrasco también explica que una de las más grandes ventajas de crear un videojuego para la educación es que convierten en fácil a lo difícil. Es más sencillo tomar una aproximación lúdica a un problema que una que lleve a una evaluación formal. Pero par a lograr que esto sea cierto es necesario hacer un diseño basado en experiencia.

Uno de los proyectos que Romina ha dirigido fue el de la creación de juegos capaces de enseñar a niños problemas complicados de la ciencia para el MIC (Museo Interactivo de Ciencia), por lo cual tuvo que en una primera instancia probar sus diseños de juegos con prototipos en papel. Buscar una forma de que los pequeños se identifiquen fácilmente con los personajes involucrados y los conceptos manejados fue un trabajo arduo que además de la experiencia de diseño que tiene Romina requirió hacer pruebas reales con niños y evaluar los resultados de cada prototipo de juego. Para llegar al producto final adecuado Romina se valió del estudio de modelos mentales, del uso y el manejo del lenguaje así como del reconocimiento cognitivo de los niños para que conceptos complicados se vuelvan más fáciles de entender y, por lo tanto, sean más fáciles de aprender.

Una de las diferencias que hace que este tipo de aprendizaje sea más eficiente es que es un aprendizaje por procesos, que lleva a la familiarización del individuo con los conceptos que se le están explicando, esto se logra por medio del aprendizaje por experiencia, puesto que cuando un medio interactivo nos ofrece en cierto grado una muestra de cómo sucede algún fenómeno en la realidad este proceso se vuelve una experiencia real y vivida, por lo cual familiar y más fácil de relacionar con los conceptos que están detrás de dicho fenómeno, convirtiendo a ese juego en una experiencia de aprendizaje.

Finalmente Romina nos cuenta que el aprendizaje por videojuegos no solo es el más idóneo para facilitar la comprensión de ideas abstractas, sino que por medio de éstos se puede realmente influenciar el comportamiento de las personas. Ella vincula esto con su trabajo como coordinadora de Quito Ambiente, puesto que cree que el comportamiento y la conciencia ambiental podrían cambiar realmente como las personas enfrentan este problema, desarrollando mejores hábitos ambientales.



Wolfenstein THE NEW ORDER™

Doom regresa de las cenizas

La franquicia Doom no ha muerto todavía, el previamente anunciado Doom 4 aparentemente ha cambiado su nombre a Doom a secas y tendrá un prueba beta en un futuro, según reporta la página de videojuegos Gamespot.

Todas las personas que pre ordenen una copia del próximo Wolfenstein: The New Order tendrán acceso a la Beta de Doom. Pero Bethesda, empresa a cargo de la publicación del juego, no ha dicho nada sobre cuándo será dicha prueba, o en que plataformas se la llevará a cabo, pero si se anunció que para participar uno debe ser mayor de 18 años, lo que sugiere que el juego puede llegar a ser bastante violento.

Bethesda anunció en abril que la versión anterior de Doom 4 había sido rechazada y que el proyecto sería reiniciado desde cero. "La versión temprana de Doom 4 no exhibía la calidad que id ni que Bethesda querían entregar a los fans de Doom a nivel mundial," dijo Pete Hines, jefe de marketing de Bethesda.

"Como resultado, id reenfocará sus esfuerzos en una nueva versión de Doom 4 que prometa cumplir las muy altas expectativas de que todo tenemos para este juego y la franquicia. Cuándo estemos listos para hablar del nuevo Doom que está haciendo id, les dejaremos saber."



Wolfenstein: The New Order

será lanzado en Xbox One, Xbox 360, PS3, PS4 y PC el 20 de Mayo.

Irrational Games, estudio responsable de BioShock, cierra sus puertas

Irrational Games, los creadores de la serie BioShock, han cerrado sus puertas. Ken Levine, cofundador del estudio, reveló en una actualización en su página web el pasado 18 de febrero. Levine, veterano de la industria, empezará un nuevo desafío en Take Two Interactive, antiguos dueños de Irrational Games, según reportó la página de noticias, GameSpot. Todos los miembros del desaparecido estudio serán despedidos, con una excepción de 15 personas.

"Cerraré Irrational Games como lo conocen," dijo Levine. "Empezaré una empresa más pequeña y más emprendedor dentro de Take Two. Esto significará separarnos de todos menos 15 miembros del antiguo equipo de Irrational. No hay una forma buena de hacer despidos, y nuestra primera preocupación es la de asegurarnos que las personas que se marchan reciban todo el apoyo que podamos darles en esta transición."

Para lograr esto Irrational Games ofrecerá "ayuda financiera" a sus empleados afectados, así como la posibilidad de reunirse con otros estudios de Take Two para posibles trabajos. Irrational Games también llevará a cabo un "día de reclutamiento" donde estudios y casa de publicación de terceros podrán conocer a los miembros salientes de Irrational.

El nuevo proyecto de Levine será anunciado "a su tiempo," comentó. El objetivo de su nueva aventura será "hacer juegos enfocados en la narrativa para el jugador serio que son altamente rejugables." Cualquier forma que tome el resultado final de este objetivo será entregado de forma digital, añadió.

"17 años es un largo tiempo para hacer cualquier trabajo, incluso el mejor de ellos. Y trabajar con el increíble equipo de Irrational Games es, sin duda, el mejor trabajo que he tenido. Si bien estoy profundamente orgulloso de lo que logramos juntos, mi pasión me lleva a hacer un tipo de juego distinto al que hemos hecho hasta ahora," comentó Levine. "Para sortear el reto venidero, necesito reenfocar mi energía con un equipo más pequeño, una estructura más horizontal y una relación más directa con los jugadores. En muchas formas, será un regresar al como empezamos: un pequeño equipo haciendo juego para la audiencia central de jugadores."

"Cuándo contemplé por primera vez lo que quería hacer, se hizo muy claro que necesitaré un largo período de diseño. Inicialmente iba a crear esta idea con el clásico modelo de startup, un riesgo que estaba preparado para correr," añadió. "Pero cuando le comenté a Take Two la idea, me convencieron de que no hay un mejor lugar para perseguir este nuevo capítulo que con ellos. Después de todo, fueron ellos quienes creyeron en mí en BioShock en un principio."

El último proyecto dirigido por Levine es la campaña de dos partes BioShock Infinit Burial at Sea. El primer episodio salió a la venta en noviembre, mientras que su parte final debutará el 25 de marzo.

El universo de BioShock ahora está en manos de 2K, comentó Levine, aunque no se han anunciado más títulos por encima de BioShock Infinite y BioShock para PS Vita.

"Le entrego las riendas de nuestra creación, el universo de BioShock, a 2K games para que nuestra nueva empresa se pueda concentrar completamente en narrativas rejugables," dijo Levine. " Si tenemos suerte, construiremos algo que sea la mitad de memorable de lo que es BioShock."

Sony lanza paquetes de PS3 junto a la FIFA y Adidas, sortean un viaje al Mundial de Fútbol 2014



Sony Computer Entertainment América, anunció el lanzamiento de dos exclusivos paquetes FIFA World Cup™ Edición para Costa Rica, Ecuador, El Salvador, Honduras, y Panamá, y un exclusivo sorteo que cada semana le dará a un afortunado jugador el chance de ganar un viaje todo pagado a la Copa Mundial de la FIFA que se llevará a cabo en Brasil, u otros premios, como una PSVita.

Disponible para la pre-venta desde la segunda semana de febrero de 2014, el primer paquete FIFA World Cup consiste de una PlayStation 3, designada como la consola oficial de la Copa Mundial de la FIFA 2014, y el Adidas Brazuca, balón oficial de la Copa Mundial. El segundo paquete consiste de un control DUALSHOCK 3 y el balón. Ambos paquetes saldrán a la venta el 15 de abril de 2014 e incluirán un "Golden Ticket" (Ticket de oro) que le dará a cada fan la oportunidad de participar en el Sorteo FIFA World Cup y ganar un viaje a Brasil para presenciar la Copa Mundial.

Las personas que hayan comprado cualquiera de los dos paquetes deberán introducir sus códigos de preventa en la página web http://www.nacionplay.com antes del 9 julio de 2014 para ser elegibles para ganar el viaje al Mundial de Fútbol así como los otros premios de la promoción.

CORE i3, i5 E i7:
APRENDA A RECONOCER LA DIFERENCIA

PC World Australia / Traducción: PCWorld Ecuador

Las CPUs con procesadores Intel Core i3, i5 e i7 han existido por bastante tiempo, pero algunos compradores todavía quedan perplejos cuando tratan de construir sus propios sistemas y se ven obligados a elegir entre estas tres opciones. Es la pregunta que usualmente asalta a quienes piensan en adquirir un nuevo equipo, y para los compradores (incluso para algunos vendedores) la respuesta suele parecer muy complicada.

En este artículo explicaremos, de forma sencilla, cuáles son las principales diferencias y qué factores considerar al momento de tomar una decisión sobre una posible adquisición de la próxima computadora para el hogar o la oficina.

LA DIFERENCIA EN POCAS PALABRAS

La respuesta corta: en términos generales, Core i7 es mejor que i5, y por lógica, este a su vez es mejor que i3. No, Core i7 no tiene siete núcleos y el Core i3 no tiene tres núcleos. Los números simplemente indican su poder relativo de procesamiento.

Sus niveles relativos de potencia de procesamiento también se pueden conocer por su 'valoración de estrellas', misma que se basa en un conjunto de criterios que involucra el número de núcleos, velocidad de reloj (o 'clockspeed', en GHz), el tamaño de la caché, así como algunas nuevas tecnologías de Intel como 'Turbo Boost' y 'Hyper- Threading'.

Los Core i3 son calificados con tres estrellas, mientras que los i5 tienen cuatro y los i7 tienen cinco. Pero... ¿por qué la valoración comienza con tres estrellas? Bueno, de hecho, no es así. Los procesadores Celeron y Pentium, por ejemplo, tienen una calificación de una y dos estrellas respectivamente.

Hay que tener en cuenta que los procesadores Core se pueden agrupar en función de sus dispositivos de destino, es decir, aquellos para los ordenadores portátiles y los de escritorio. Cada uno tiene sus propias características y especificaciones concretas. Para evitar confusiones, nos centraremos en las variantes de escritorio. En esta nota nos centraremos en la segunda generación de procesadores (Sandy Bridge).

NÚMERO DE NÚCLEOS

Mientras más núcleos haya, más tareas (también conocidas como subprocesos) se puede procesar al mismo tiempo. El menor número de núcleos se encuentra en los procesadores Core i3; actualmente estos son procesadores de dos núcleos (de ahí la denominación de procesador 'dual-core', es decir, que tienen sólo dos núcleos.

Así mismo, las gran mayoría de procesadores Core i5 son de cuatro núcleos. Una excepción a la regla es el Core i5 -661, que es un procesador de doble núcleo con una velocidad de reloj de 3,33 GHz. Ahora, volviendo a los procesadores i3, el i3- 560 también funciona a 3.33GHz, pero es mucho más barato. Suena como que podría ser una mejor compra que el i5. ¿Qué tan cierto es esto?

Esta es la oportunidad para mostrar cómo una serie de factores que afectan la potencia de procesamiento total de la CPU pueden determinar la decisión sobre el uso de un i3, un i5, o un i7.

Incluso si el i5 -661 funciona normalmente en la misma velocidad de reloj como Core i3 -560, y aunque todos ellos tienen el mismo número de núcleos, los i5- 661 se benefician de una tecnología conocida como 'Turbo Boost'.

INTEL 'TURBO BOOST'

La tecnología Intel Turbo Boost permite que a procesador aumentar de forma dinámica su velocidad de reloj cada vez que surja la necesidad. La cantidad máxima que 'Turbo Boost' puede aumentar la velocidad de reloj en un momento dado depende del número de núcleos activos, el consumo de corriente estimado, el consumo de energía estimado, y la temperatura del procesador.

Para el Core i5- 661, la máxima frecuencia de procesamiento permitida es de 3,6 GHz . Debido a que ninguno de los CPUs Core i3 tiene 'Turbo Boost', el i5 -661 puede superar a cualquiera de ellos cuando sea necesario. Debido a que todos los procesadores Core i5 están equipados con la última versión de esta tecnología – Turbo Boost 2.0 – todos ellos pueden correr más rápido que cualquier Core i3.

TAMAÑO DE CACHÉ

Cada vez que la CPU encuentra que está usando los mismos datos una y otra vez, los almacena en su memoria caché. Caché es como la memoria RAM, pero más rápida, porque está construida en la propia CPU. Tanto la memoria RAM como la memoria caché sirven como zonas de espera de los datos de uso frecuente. Sin ellos, la CPU tendría que seguir leyendo estos datos desde la unidad de disco duro, lo que tomaría mucho más tiempo.

Básicamente, la memoria RAM minimiza la interacción con el disco duro, mientras que la memoria caché minimiza la interac-

ción con la memoria RAM. Obviamente, con un caché más grande, más datos se puede acceder rápidamente. Todos los procesadores Core i3 tienen 3 MB de caché. Todos i5s Core tienen 6 MB de caché (exceptuando nuevamente al i5 - 661, que tiene 4MB. Por último, los procesadores Core i7 tienen 8 MB de caché. Esta es claramente una de las razones por las que un i7 supera a un i5, y por qué un i5 supera un i3.

'HYPER-THREADING'

Estrictamente hablando , sólo un proceso puede ser servido por un núcleo a la vez. Así que si una CPU tiene un procesador de doble núcleo, entonces supuestamente pueden servirse sólo dos procesos al mismo tiempo. Sin embargo, Intel ha introducido una tecnología llamada 'Hyper -Threading', o maximización de subprocesos. Esto permite que un solo núcleo pueda servir a múltiples procesos. Por ejemplo, un Core i3, que sólo tiene dos núcleos, puede servir en realidad dos procesos por núcleo. En otras palabras, un total de cuatro procesos pueden ejecutarse simultáneamente. Por lo tanto, incluso si el Core i5 tiene cuatro núcleos, ya que no son compatibles con la tecnología 'Hyper -Threading' (de nuevo, salvo el i5 -661) el número de procesos que se pueden ejecutar al mismo tiempo, es casi igual a los de los Core i3.

Esta es una de las muchas razones por las que los procesadores Core i7 son la 'creme de la creme'. No sólo son 'quad-cores', también admiten la tecnología 'Hyper -Threading'. Por lo tanto, un total de ocho procesos pueden ejecutarse sobre ellos al mismo tiempo. Al combinar eso con 8 MB de caché y la tecnología 'Turbo Boost' disponible en todos los i7, es



fácil ver lo que separa a los Core i7 de sus hermanos menores.

El resultado es que si se va a hacer un montón de cosas al mismo tiempo en el ordenador, entonces valdría la pena la adquisición de un i5 o i7. Sin embargo, si se utiliza el ordenador para revisar correo electrónico, hacer transacciones bancarias, leer las noticias, y descargar un poco de música, un Core i3 puede ser suficiente, y bastante más barato.

Otro factor en esta deliberación es que cada vez más y más programas están siendo liberados con capacidad multi-proceso. Es decir que pueden utilizar más de un proceso de la CPU para ejecutar un único comando, logrando así que las cosas sucedan con mayor rapidez. Por ejemplo, algunos programas de edición de fotografía o de vídeo son multi-proceso. Sin embargo, el navegador de Internet que se una para acceder al banco o al correo electrónico no usa multi-procesos, y es poco probable que lo haga en el futuro previsible. •

COMO ELEGIR EL MEJOR SMARTPHONE

iPhoneWorld / Traducción: PCWorld Ecuador

Hoy en día los smartphones están totalmente asentados en la sociedad y en el mercado de las telecomunicaciones. Hace no demasiado tiempo solo unos pocos privilegiados podían tener un iPhone o con una de esas PDA's que se manejaban con lapiceros de plástico.

Ahora el mercado de los smartphones está totalmente extendido y es posible adquirir uno de manera muy sencilla y por poco dinero. Ya que los fabricantes y las operadoras (como consecuencia de acuerdos comerciales con los primeros) tienen como objetivo prioritario vender smartphones por delante de asesorarnos sobre qué modelo es el idóneo para nuestras necesidades. Le indicamos aquí una serie de directrices que le pueden ayudar a elegir su Smartphone más adecuado.

Lo interesante es elegir el smartphone que más se ajuste a nuestras necesidades, si no vamos a utilizarlo para jugar es absurdo pagar por un modelo que tenga el último grito en chips gráficos, estaríamos pagando más dinero del debido y el propio dispositivo consumiría recursos en una tecnología que no vamos a aprovechar. Si aún no le convence este argumento, tenga en cuenta que cuanto más "sencillo" sea el dispositivo más autonomía de batería ofrecerá.

PANTALLA

Aunque suene obvio el tamaño del dispositivo va directamente relacionado con el tamaño de la pantalla. No se puede pretender tener un smartphone de pantalla gigante y que ocupe poco en nuestro bolsillo. Aplica lo mismo para el consumo de batería, a mayor pantalla mayor consumo de batería, pero hace poco rompíamos este mito hablando del Samsung Galaxy S5.

El tamaño que más se ve en los fabricantes es el de pantallas de 5 pulgadas y con una densidad de resolución de 300 ppp (pixels por pulgada). Esto le puede servir como referencia y así saber que tipo de dispositivo tiene. Es recomendable elegir un terminal que le haga sentir cómodo, normalmente los hombres tienen más en cuenta el tamaño del dispositivo puesto que suelen llevarlo en el bolsillo del pantalón, las mujeres generalmente no tienen tanto problema cuando llevan el dispositivo en el bolso.



PROCESADOR Y MEMORIA RAM

Este puede ser el apartado más complejo, ya que depende directamente del tipo de uso que demos al dispositivo necesitaremos más velocidad de procesador y más memoria RAM o no. Todo esto sin dejar de lado el sistema operativo, los Android necesitan mayor cantidad de memoria RAM para mantener un mínimo de fluidez en comparación con los Windows Phone o iOS.

En realidad bastaría con un procesador Dual Core de 1,2 Ghz. pero los fabricantes han empezado a incorporar procesadores Quad Core de hasta 2 Ghz. de velocidad, más rápidos y eficientes en el consumo de energía.

AUTONOMÍA DE BATERÍA

Las baterías miden su capacidad en mAh (miliamperios por hora), y muchos caen en el error de pensar que un smartphone con una batería de mayor capacidad ofrece más autonomía que otro modelo de smartphone con menor batería. Nada más lejos de la realidad, las especificaciones técnicas y el sistema operativo influyen directamente sobre el consumo de energía.

Aquí falla Apple, sus dispositivos nunca destacan por la autonomía de batería, todos sabéis que para que vuestro iPhone aguante el día entero sin tener que enchufarlo a la red eléctrica tenéis que medir muy mucho el uso que le vais a dar. El Samsung Galaxy S4 es el mejor estandarte de como hacer un smartphone con una pantalla de gran tamaño y que duplique con creces la autonomía de nuestros iPhone. La mejor manera de saber el rendimiento real del smartphone que tiene en venta es que ponga atención en las diferentes comparativas entre modelos que realizan diversas webs independientes especializadas.

No es recomendable que se confíe de los datos que arrojan los propios fabricantes, no es que sean falsos, pero se obtienen en condiciones muy especiales. Es el mismo caso que los consumos que anuncian los fabricantes de coches, se les olvida indicar que esos consumos han sido realizados en los túneles de viento donde la resistencia del aire es menor que en la calle.

CÁMARA

Al momento de elegir un smartphone, la elección no solo debe basarse en los megapíxeles de resolución de las cámaras, aunque si indican la resolución de las fotografías no reflejan proporcionalmente la calidad de las imágenes obtenidas. El factor a tener en cuenta es el modelo y la calidad de la lente. Esta vez iPhone es el buen ejemplo, con los 8 megapíxeles de resolución que tiene el iPhone 5S realiza fotografías que no tienen nada que envidiar a muchos de los dispositivos con más de 10 megapíxeles de resolución.

Puede ser más importante fijarse en la resolución a la hora de grabar vídeo, hoy en día sería casi obligado una cámara que grabe vídeo en Alta Definición. Si quiere grabar vídeos a muy alta calidad deberá exigir que la cámara de su dispositivo sea Full HD a 1080p.

MEMORIA

Nuestros smartphones incluyen memoria interna más que suficiente, pero es interesante saber si el modelo en cuestión acepta extensiones con tarjetas de memoria. Tener mucha capacidad de memoria interna nunca está de más, pero los fabricantes encarecen bastante el costo de los terminales con más memoria interna. •

NO QUIERO DEJAR WINDOWS XP... ¿QUÉ HAGO?

PCWorld Estados Unidos / Traducción: PCWorld en español

Por las razones que sean, todavía existen usuarios que no quieren, o no desean, cambiar su Windows XP. Sabemos que el soporte de Microsoft a este sistema operativo cesará en abril, entonces ¿qué podemos hacer para no quedar vulnerables después de esa fecha?

Seguro has escuchado esto: Debes dejar de usar Windows XP. Gradualmente –o quizás no tan gradualmente- se volverá inseguro después de que Microsoft deje de dar soporte al sistema operativo.

Sin embargo, puede que algunos no puedan cambiar de sistema operativo, o simplemente no quieran. Es posible que tu negocio, o trabajo, dependa de una aplicación especializada que no corre sobre Windows 7 u 8. Quizá tampoco tengas presupuesto para una nueva PC, o bien la que tienes no es lo suficientemente potente como para ser actualizada. Quizás simplemente eres terco.

Aunque no quieras, nuestro consejo es que que protejas tu computadora con Windows XP después de que termine el soporte de Microsoft. Pero te doy este consejo con una advertencia: No es una protección perfecta. Mejor abandona el Windows XP.

Si terminantemente no puedes cambiar tu XP, considera desconectar esa PC en particular de la Internet. Úsala al viejo estilo: como una computadora sin conexión al mundo exterior. Luego, compra otra PC o una tablet para los correos y para navegar.

SI ESO NO ES PRÁCTICO, SIGUE ESTAS SUGERENCIAS PARA HACER DE TU COMPUTADORA CON XP MÁS SEGURA:

Consigue una suite completa de seguridad: Un simple programa antivirus no bastará. Compra una suite pesada con firewall de dos vías y protección de exploits, adicionalmente al antivirus. Me gusta Kaspersky Internet Security, pero hay varias suites sólidas.

Busca una segunda opinión: Ahora que tienes una suite potente, no confíes en ella. Aumenta tu programa regular de antivirus con el Anti-Malware Malewarebytes gratuito. Ejecútalo una vez por semana para escanear malware que tu suite no haya detectado.

Usa Firefox o Chrome: Un browser desactualizado es una puerta abierta para el malware, y cualquier versión del Internet Explorer que corra sobre XP, de hecho que está muy desactualizada. Pero las más recientes versiones de Firefox y de Chrome pueden correr en tu computadora.

Protege tu navegador: Los scripts son un peligroso sistema de envío de malware y los add-in correctos para tu navegador pueden bloquearlos. Y, sí, puedes decirle a los add-ins quehagan excepciones y permitan scripts desde sitio en los que confías. Si usas Firefox, instala NoScript Security Suite. Para Chrome, ve a NotScripts.

Y recuerda que eventualmente, las suites de seguridad y los navegadores dejarán de soportar XP también. Eso no puede ser para siempre.



MOBILE WORLD CONGRESS

El Mobile World Congress (MWC) es uno de los eventos más esperados del año por los amantes de la tecnología.

Allí, fabricantes de teléfonos móviles y tabletas, distribuidores y creadores de contenidos y aplicaciones, se reúnen para presentar nuevos productos e ideas, conocer cuáles serán las próximas tendencias del mercado móvil y también es un espacio que les sirve para relacionarse con otros aficionados del mundo móvil.

MÁS DE 72.000 ASISTENTES. MÁS DE LA MITAD, 55% DE LOS ASISTENTES, SON PERSONAS CON PUESTOS DIRECTIVOS EN SUS EMPRESAS.

PRESENCIA DE 200 PAÍSES. LA DELEGACIÓN MÁS NUMEROSA FUE LA DE ESTADOS UNIDOS, SEGUIDA DE LAS DE CHINA, REINO UNIDO, ALEMANIA, ESPAÑA Y COREA DEL SUR.

REPRESENTACIÓN ESTATAL. ESTE AÑO ASISTIERON CERCA DE 80 MINISTROS Y VARIOS JEFES DE ESTADO.

CREACIÓN DE PUESTOS DE TRABAJO TEMPORALES. ALREDEDOR DE 7.220 EMPLEOS SE CREAN EN LA PROPIA FERIA.

MWC: LA REBELIÓN DE LOS WEARABLES

El MWC se celebró este año del 24 al 27 de febrero en el recinto ferial de Gran Vía, en l'Hospitalet de Llobregat, Barcelona, cuidad que desde el 2006 ha sido anfitriona del evento. Según datos del diario español especializado en economía Cinco Días, El Mobile World Congress 2014 dejará un impacto económico de 365 millones de euros, que se percibirá no solo en la ciudad, sino también en el resto de España, pues en la edición de este año acogió a 1.800 empresas, el doble que en el 2006.

Además de las múltiples conferencias de liderazgo y los cientos de paneles de discusión, exposiciones de productos y tecnología de última generación, este año en el MWC se destacaron dos grandes hechos: el primero fue mPowered Industries, un nuevo programa de conferencias y exposiciones que se realiza en la Fira de Montjuïc, dedicado a aquellos que están en la industria de la salud, la publicidad, las comunicaciones y los viajes. En segundo lugar estuvo el programa Global Mobile Awards, donde se reconoció los avances y logros en la industria.

La presentación de Mark Zuckerberg fue sin duda una de las más esperadas del MWC, quien abrió la sesión de conferencias plenarias el lunes 24 de febrero. El fundador de Facebook conversó sobre la compra WhatsApp, en donde enfatizó que los usuarios no debían preocuparse porque por el momento no pensaba realizar ningún cambio en la conocida red social. "Si algo funciona, no lo toques", señaló. Sin embargo, según menciona un reporte de The New York Times, Jan Koum, CEO de WhatsApp, durante un discurso en el Mobile World Congress en Barcelona, dijo que WhatsApp ofrecerá llamadas de voz basadas en internet a partir de finales de junio y que el servicio estará disponible para Android e iOS, con versiones para Windows Phone y BlackBerry más adelante.

Zuckerberg mencionó que el verdadero motivo de su presencia en el WMC era para hablar de Internet.org, un proyecto solidario realmente ambicioso y comprometido con la vida de más del 60 por ciento de la población del planeta, que aún no cuenta con acceso permanente a la red.

Las conferencias realizadas en el Conference Village en Fira Gran Vía se transmitieron en directo para todo el recinto y a través del portal Mobile World Live TV (www.mobileworldlive.com).

5 PERSPECTIVAS
SOBRE EL FUTURO DE LA MOVILIDAD EN ECUADOR

1 'EL MÓVIL SERÁ LA NAVAJA SUIZA DEL FUTURO'

Alonso Albán, vicepresidente de negocios digitales y T.I. de Telefónica-Movistar en Ecuador.

En la actualidad en nuestro país se destacan tres tendencias claras con respecto al uso de los móviles: la preferencia de las personas para realizar los pagos de sus servicios a través de su teléfono celular, el móvil como canal de acceso a infinidad de servicios que son facilitados por medio de la Nube, y en un futuro próximo, la posibilidad de que los usuarios reciban retroalimentación de los servicios de Gobierno en su móvil, como por ejemplo, notificaciones sobre el telepeaje, la ventaja de poder renovarlo mediante el dispositivo móvil o traspasar el servicio a sus familiares. Dicho de otro modo, Albán asegura que los usuarios vivirán en una 'cuidad inteligente'. "Uno de los anuncios del MWC del que Telefónica está pendiente es el de los terminales basados en Firefox, que abrirá las puertas a una infinidad de aplicaciones y abaratará costos, lo que es muy relevante para el mundo y para Ecuador", concluyó Albán.

2 'EL USUARIO NECESITA CADA VEZ MÁS ANCHOS DE BANDA'

Juan Carlos Cisneros, gerente de Alcatel Lucent.

"En los últimos años hemos visto un avance importante en la conectividad móvil, pasamos del 2G al 3G y ahora se habla ya de la tecnología LTE 4G, esto se da porque el usuario necesita cada vez más anchos de banda que le permitan tener una calidad de experiencia a la que está acostumbrado".

Cisneros explicó que debido a las demandas de los compradores de telefonía móvil alrededor del mundo, especialmente en el tema de video, lo natural es que las redes migren para otorgar una mejor eficacia. Señaló además, que la tendencia que se verán en el futuro es que el mercado sustituirá la mayoría de los teléfonos tradicionales a smartphones y que esto hará que los consumidores cambien sus planes de datos de acuerdo a la mejor oferta que encuentren por parte de los proveedores. "Creo que en el Mobile World Congress de este año lo que veremos será nuevos conceptos sobre transformación de redes, tecnología M2M IP, más beneficios de la Nube, más accesibilidad de los usuarios a la tecnología 4G y conceptos de virtualización", indicó Cisneros.

3 'ECUADOR ESTÁ EN EL CAMINO CORRECTO'

José Francisco Guzmán, gerente general de Level (3).

"Esta es una industria en la que hay que invertir constantemente, pues la tecnología queda obsoleta al pasar de los años, por lo que se requiere de fuertes inversiones para mantenerse a la vanguardia". Guzmán señaló que Ecuador está en el camino correcto para satisfacer las necesidades de los usuarios de telefonía móvil, que cada vez más utilizan herramientas como las redes sociales para su trabajo diario. Guzmán indicó también que las tendencias a nivel mundial muestran que el crecimiento de la movilidad cada año está entre el 65% y el 75% y que uno de los principales impulsadores para que este crecimiento siga en auge es la necesidad de los consumidores por compartir y ver videos a través de sus teléfonos inteligentes. "Las tendencias van a ir enfocadas a que existan más dispositivos conectados, veremos más desarrollo en las aplicaciones para mecanismos móviles y más información que estará viajando a través de las redes", manifestó.

4 'ESTAMOS YA CON SERVICIOS DE CALIDAD'

Rocío Espinosa, gerente general de T.I. de CNT.

"CNT siempre está pendiente de las últimas tendencias del mercado para saber dónde debemos enfocar nuestros esfuerzos y así poder brindar a nuestros clientes productos que estén a la vanguardia de los avances del sector".

Espinosa indicó que la compañía está al tanto de las preferencias que se han observado en la actualidad, como las tecnologías que soportan los servicios que ofrecen en su portafolio de productos, como la tecnología LTE 4G y los servicios en los que están incursionando como el Cloud Computing. "Estamos muy orgullosos de lo que estamos haciendo y de lo que estamos entregando a nuestros consumidores, porque hemos trabajado muy arduamente para lograrlo y creemos que estamos ya con servicios de calidad y con una buena posibilidad de ser muy competitivos en el mercado", afirmó Espinosa.

5 'PREDECIR EN TECNOLOGÍA ES UNA APUESTA ARRIESGADA'

Paulina Paredes, gerente de Marketing de Microsoft Ecuador.

"Algo que ha cambiado mucho gracias a la tecnología móvil es que ahora el usuario tiene el poder de decisión, pues él utilizará la aplicación que más necesite sin importar si es la más popular del mercado en esos momentos".

Paredes explicó que la adopción y creación de tecnología es cada vez más rápida en la actualidad, que cada país alrededor del mundo se está especializando en algo, que en Ecuador existe una gran oportunidad en el campo de las aplicaciones y que ella observa que los estudiantes y los profesionales que ya están en el mundo laboral están creando cosas muy interesantes, especialmente en el campo de la tecnología móvil. Dijo además, que se puede ver una tendencia clara en este momento por la creación y desarrollo de aplicaciones que permiten a los usuarios hacer las cosas que ellos necesitan. "Lo que Microsoft presentará en el Mobile World Congress es la manera en la que sus dispositivos se integran a través de un sistema", finalizó.

LAS ESTRELLAS DEL MWC

★ SAMSUNG PRESENTÓ EL ESPERADO **GALAXY S5**

TechHive / Traducción: PCWorld Ecuador

El nuevo teléfono de Samsung, el Galaxy S5, fue anunciado oficialmente durante el evento de la compañía en el Mobile World Congress (MWC).





Entre las características del teléfono, está su pantalla de 5 pulgadas super AMOLED con resolución de alta definición a 1080p, una cámara de 16 megapixeles, y un lector de huellas digitales en su botón de inicio.

El dispositivo, resistente al agua y polvo, funciona con Android 4.4 (Kit Kat), es impulsado por un procesador de cuatro núcleos funcionando a 2,5 GHz, y tiene una pantalla de 5,1 pulgadas con resolución de 1920 por 1080 píxeles. Cuenta con 2 GB de RAM y 16 GB o 32 GB de almacenamiento integrado, que puede ampliarse mediante una ranura para tarjetas microSD.

Siguiendo los pasos de Apple, Samsung ha añadido un escáner de huellas dactilares. También se esperaba que Samsung a seguir los pasos de Apple pase del plástico al aluminio. Sin embargo, la compañía decidió seguir con lo que sabe, pero con una nueva textura para las carcasas.

El smartphone también tiene un monitor de ritmo cardíaco integrado para su uso durante el ejercicio.

Al igual que muchos fabricantes de teléfonos inteligentes , Samsung tiene la esperanza de que una cámara mejorada puede llegar a los consumidores a abrir sus billeteras . El Galaxy S5 cuenta con una cámara de 16 megapíxeles con HDR y una mejorada interfaz de menú y el usuario. El smartphone también tiene un enfoque automático de 0.3 segundos (algo no visto antes en un teléfono inteligente) y una característica llamada el enfoque selectivo, que permite a los usuarios centrarse en un área específica de un objeto a la vez que difuminar el fondo.

Por el lado de la conectividad, Samsung ha implementado la capacidad de navegación en LTE y WiFi de manera simultánea mediante su tecnología Download Booster.

Se anunció que el Galaxy SS estará disponible a nivel mundial a partir del 11 de abril, pero no se anunció oficialmente el precio. •

★ GEAR FIT, PARA LOS FANÁTICOS DEL FITNESS

Sólo un día después de anunciar cambios a su línea de relojes inteligentes Gear , Samsung reveló el lunes el Gear Fit, una pulsera de seguimiento y monitoreo de actividades, lo que muestra que la empresa es consciente de que no todos los dispositivos portátiles 'wearables' deben incluir una exhaustiva lista de características.

En su pantalla curva Super AMOLED de 432×128 de resolución y 1,84 pulgadas, el Fit Gear muestra un complemento bastante modesto de los datos de salud y las notificaciones de los teléfonos Samsung Galaxy.

Los usuarios pueden obtener los datos básicos podómetro, junto con información de la frecuencia cardíaca y las alertas para llamadas entrantes, SMS, alarmas, correos electrónicos, alertas del calendario e incluso aplicaciones de terceros.

Los sensores integrados incluyen un acelerómetro, giroscopio y sensor de frecuencia cardíaca.

Ahora, acerca de que el sensor del ritmo cardíaco: los directivos de Samsung estaban visiblemente erráticos acerca de cómo funciona el sensor durante el evento Samsung Unpacked en el Mobile World Congress de Barcelona. El CEO de Samsung, JK Shin, declaró que es "el primero de su tipo", pero ninguno de los integrantes del desfile de ejecutivos de la compañía que tuvo el evento explicó exactamente cómo el sensor recopila datos.

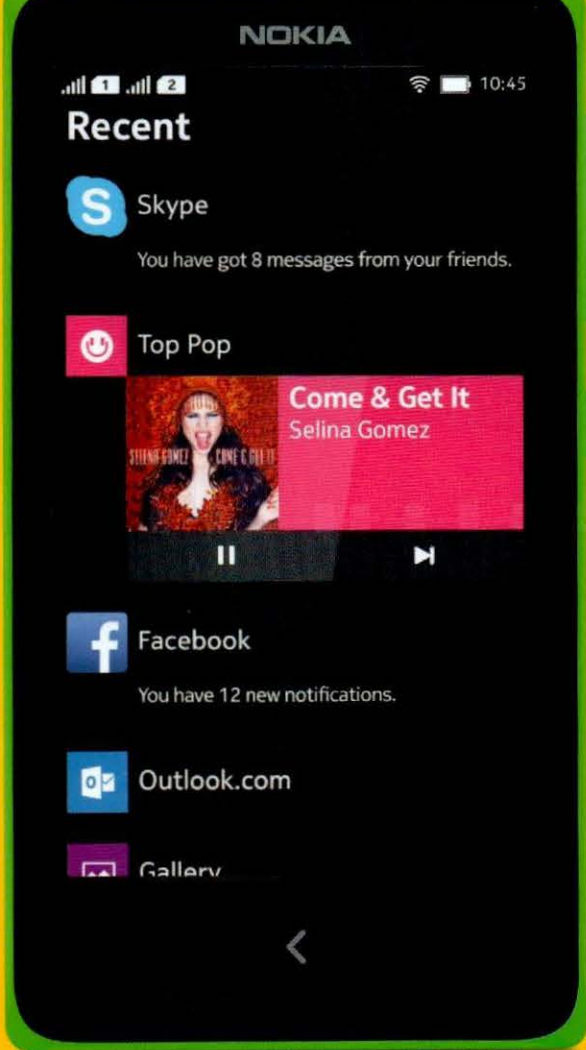
Sin embargo, el sensor del ritmo cardíaco se relaciona directamente con el software S Health, incorporado en los teléfonos Samsung Galaxy. "Mediante el seguimiento de su ritmo cardíaco, el gestor del ritmo cardíaco le dirá al usuario que debe ralentizar o acelerar su paso si hay una sensación de que se está haciendo el vago", dijo un ejecutivo de Samsung en el escenario.

El Gear Fit es compatible con 20 dispositivos (que es 10 veces más soporte de dispositivos respecto a lo que el smartwatch Galaxy Gear ofreció cuando salió al mercado hace unos cinco meses), y se empezará a distribuir el 11 de abril a nivel mundial, junto con el resto de dispositivos anunciados por Samsung en el Mobile World Congress. Los clientes podrán elegir entre correas intercambiables en negro, naranja y moka gris. Samsung resalta también que las correas del dispositivo son hipoalergénicas.

Respecto a la batería, el dispositivo podrá funcionar de forma continua por tres o cuatro días en condiciones regulares de uso. •







★ LA LÍNEA X DE NOKIA TRAE A ANDROID BAJO EL CAPÓ

Nokia ha hecho un atrevido anuncio en el Mobile World Congress en Barcelona puesto que ha revelado su primera línea de teléfonos que trabajan con el sistema operativo Android de Google. Los tres Smartphones de nombres Nokia X, X+ y XL, son los primeros dispositivos Android de la empresa desde la alianza que forjó con Microsoft en Febrero de 2011.

La línea X de smartphones Nokia operan en una versión divergente de Android que escasamente se parece al software que vemos en dispositivos que usan este sistema operativo.

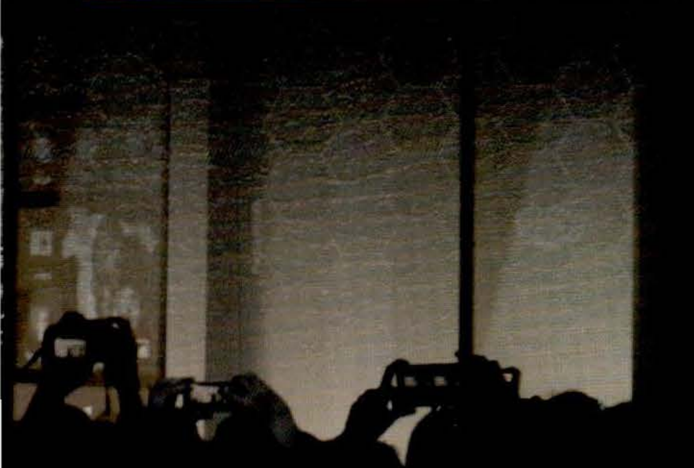
Stephen Elop, vicepresidente de Nokia para dispositivos y servicios, subió al escenario del MWC para presentar la nueva línea de teléfonos. Durante la presentación dijo que el uso de Android "asegura un alto grado de compatibilidad de aplicaciones Android al mismo tiempo que introduce a los usuarios a los servicios de Microsoft."

"Lumia sigue siendo nuestra estrategia de smartphones primaria," dijo Elop. "La familia X de Nokia sirve al rápidamente creciente segmento de teléfonos inteligentes de bajo costo especialmente en mercados emergentes."

En la cima de la línea está el Nokia XL, que trae un pantalla de 5 pulgadas con una resolución de pantalla de 800×480 pixeles. Dentro del colorido teléfono hay un procesador de doble núcleo de 1 GHz, 768 Mb de RAM y hasta 32 Gb de almacenamiento junto con una tarjeta micro SD de 4Gb.

El XL tiene dos cámaras: una de 2MP frontal y otra de 5MP en la parte trasera.

Nokia anunció que el teléfono empezará a distribuirse en diferentes mercados durante el segundo cuarto del año. No dio detalles de su precio. •



★ SMARTBAND: SONY POTENCIA SU HARDWARE CON UN SOFTWARE ÉPICO

Funciones simples como calorías quemadas o pasos dados no son suficientes para que un wearable nos llame la atención. Sony ha revelado su Smartband en el Mobile World Congress.

Se ve y actúa como una Fitbit Flex, con una cinta de goma que contiene un pequeño dispositivo que Sony llama el Núcleo. Pero la diferencia es la app, llamada Lifelog.

Lifelog es similar a la app de registro de actividades Moves (o 'movimientos', en inglés), pero llevada a nuevo nivel. Moves registra caminatas diarias, y sabe cuando estás en un auto, caminando, corriendo, o en bicicleta, entregando un mapa y una línea temporal de tus movimientos. Lifelog hace eso también, pero también mezcla en la fórmula información de fitness desde la SmartBand, así como generar automáticamente records de casi todo lo que hagas con tu teléfono - los juegos que juegas, tu actividad en redes sociales, libros que lees, la música que más escuchas y así.



SMARTBAND: UN WEARABLE SIN PANTALLA

Todos estos datos son presentados en formas de cuadros en la parte de abajo de la bella interfaz de la aplicación y podrás ver como se actualizan a medida que el día avanza. Pero lo verdaderamente lindo son las ricas ilustraciones de la línea de tiempo en la parte superior. Desliza con tu dedo a un día anterior y podrás ver todo lo que pasó - a dónde fuiste, cómo llegaste, qué música escuchaste, todas las fotos que tomaste, cuántas horas pasaste jugando Candy Crush. Es un lindo efecto - siempre y cuando no te asuste saber realmente cuanto tiempo pasas sentado en un escritorio o cuantos caramelos lograste o no aplastar.

No se necesita de la SmarBand de Sony para usar Lifelog. Pero la banda a prueba de agua si entrega datos más precisos sobre tu ejercicio que los sensores incluidos en tu teléfono. También tiene un botón en un lado que permite añadir un 'bookmark' o señal a tu día - cualquier momento que quieras que Lifelog recuerde. Podría ser un primer beso o tu perro aprendiendo un nuevo truco - lo que sea que pase que no teléfono no sepa ya.

La SmartBand también funciona como un control remoto para el reproductor de música de tu teléfono, pero como no tiene pantalla, solo presionas el botón y le das un toque a la pulsera. Como la Fitbit Flex, la Smartband puede vibrar para despertarte en la parte más precisas de tu ciclo de sueño, también puede vibrar para notificarte sobre emails, llamadas, tweets, likes y mensajes de texto. Sería bueno que el usuario pueda personalizar esas vibraciones para distinguir entre correos y llamadas, pero no hay soporte para esa función al momento.

Sony se lleva puntos extra por no bloquear la SmartBand y a Lifelog en su línea Xperia de teléfonos. Lifelog solo requiere Android 4.4 y soporte para Bluetooth LE. Sony también está trabajando con socios de diseño para desarrollar otras formas de usar la SmartBand, incluyendo brazaletes y pendientes más estilizados. En su lanzamiento la SmartBand vendrá en negro básico solamente, con más colores llegando después, incluyendo una versión verde y amarilla para conmemorar la Copa Mundial de Fútbol de la FIFA.



★HUAWEI PRESENTÓ UN NUEVO MÓVIL Y UN WEARABLE

La empresa china Huawei también aprovechó el MWC para lanzar varios dispositivos nuevos, como la Talk Band B1, pulsera que permite contestar llamadas sin la necesidad de hacerlo directamente desde el Smart-phone y la salida al mercado del Ascend G6 4G LTE, smartphone que combina altas prestaciones a un menor precio.

HUAWEI TALK BAND B1

Una de las sorpresas que presentó la empresa privada china fue la Tal kBand B1, pulsera con pantalla OLED flexible de 1.4 pulgadas, que permite contestar el celular con el sistema de manos libres, que además cuenta con la tecnología para medir las distancias recorridas por el usuario, contar las calorías quemadas, grabar la duración y calidad del sueño, y una función de siesta para mejorar el descanso. La Huawei Talk Band B1, funciona a través de una conexión por Bluetooth™ 4.1, creada para ser utilizado en un sistema operativo Android, pero igualmente compatible con iOS. Se sincroniza directamente a través de NFC y tiene una duración de batería de siete horas de llamadas continuas. Por temas de seguridad, este dispositivo vibra si se encuentra a más de 10 metros del Smartphone registrado. Un rasgo distintivo es que está fabricada con material hipoalergénico, resistente al sudor y los rayos UV que evita su envejecimiento y decoloración. Tiene un peso de 26 gramos, un grosor de 14.6 milímetros y se encuentra disponible en negro puro, gris, blanco nieve, amarillo limón, azul curasao y rojo cereza. Se espera que esté pronto en el país.

HUAWEI ASCEND G6

Con un procesador de cuatro núcleos de 1.2 GHz y una batería de polímero de litio de 2000 mAh, el Ascend G6 ofrece una navegación más rápida y un ahorro de batería de un 30%. Cuenta con una pantalla de 4.5 pulgadas QHD, un diseño delgado de apenas 7.85mm de grosor y 115gr de peso, viene acompañado por Emotion UI 2.0, la interfaz personal de Huawei y una novedosa cámara frontal de 5 megapíxeles que integra Voice Photo, aplicación que permite tomar fotos y a la vez grabar un clip de audio de 10 segundos para ser compartida en las distintas redes sociales.

Su cámara principal cuenta con 8 megapíxeles AF BSI f/2.0, un sistema de manos libres, que puede ser activada por voz, creada especialmente para brindar una mejor experiencia al usuario. Además, filma y fotografía en alta definición en condiciones de baja luminosidad, al poseer un sensor especial que integra un filtro infrarrojo de vidrio azul y flash, para no perderse de ningún momento. •

Y UNA COSA MÁS...

¡COLORES!

Lo mostrado en el Mobile World Congress muestra gran promesa—la app Lifelog tiene un diseño muy belllo—pero una gran pregunta emerge, no sabemos cómo afectará a la duración de batería el constante registro de información de la app. Moves, por ejemplo, realmente consume una gran parte de la carga de un teléfono, ya sea Android o iOS. Ya que Lifelog está diseñada para registrar actividades las 24 horas del día, sería una pena tener que apagar la aplicación cada que estemos por quedarnos sin batería.



Sony planea lanzar la SmartBand y la app Lifelog a nivel mudial en Marzo, pero los precios exactos y disponibilidad real no se anunciarán hasta que el lanzamiento final esté más próximo. •

LOS TELÉFONOS ANDROID A 64 BITS YA SON POSIBLES, ASEGURA INTEL

IDG News Service / Traducción: PCWorld Ecuador

a larga espera para una versión de 64 bits e los teléfonos inteligentes con sistema perativo Android está llegando a su fin; Intel resentó en el Mobile World Congress un eléfono funcionando en este esquema.

cho teléfono funcionó en un teléfono inteligente que tenía el nue- procesador de doble núcleo con nombre código 'Merrifield', du- nte una conferencia de prensa en el MWC. Intel ya había mostrado bletas que ejecutan una versión inacabada de 64 bits con su chip om de nombre código 'Bay Trail'.

teléfono inteligente fue presentado por Hermann Eul, vicepresi- ente y gerente general de Mobile and Communications Group de tel. La presentación fue corta, con Eul sacando un smartphone de bolsillo y deslizando su dedo a través de algunas de las pantallas la interfaz de Android.

enemos corriendo en nuestra Merrifield el kernel de 64 bits An- oid", dijo Eul. "Preparamos el mundo y el ecosistema para los ances y empujamos la adopción de 64 bits en el móvil".

tel dijo en enero que había completado el trabajo en el kernel de bits de Android. Intel ha estado trabajando en la integración de 64 ts para su uso en Android 4.4 (KitKat).

n embargo, no se han anunciado teléfonos inteligentes Android n 64 bit. Intel espera que los nuevos teléfonos inteligentes con errifield se anuncien a finales del segundo trimestre de 2014.

Intel anunció alianzas a largo plazo el lunes con los fabricantes de dispositivos Lenovo y Asus, aunque no estaba claro si esas compañías lanzarán los teléfonos Android de 64 bits.

Con un chip de 64 bits y sistema operativo compatible, habrá mejoras en el rendimiento de vídeo, compresión, decodificación y otras tareas informáticas intensivas, dijo Julie Coppernoll, director de Marketing en móviles y Comunicaciones de Intel. Los dispositivos móviles también serán capaces de acumular más de 4GB de memoria, lo que proporcionará mejoras en el rendimiento.

La demostración de Intel también allana el camino para más fabricantes de dispositivos para desarrollar sistemas operativos de 64 bits para teléfonos inteligentes. Intel acelera las contribuciones de código para completar el kernel Android de 64 bits para sus chips x86, mientras que el desarrollo está todavía en curso para los chips ARM de 64 bits. El mercado de dispositivos móviles está gobernado por ARM, cuyos diseños de procesador se utilizan en la mayoría de los teléfonos inteligentes y tabletas.

En el MWC, Qualcomm anunció un nuevo chipset de 64-bit Snapdragon 615, con ocho núcleos de CPU , pero no habló de soporte del sistema operativo para el chip. El chip Snapdragon estará en los dispositivos móviles de gama alta en el cuarto trimestre. Se espera que más fabricantes de chips desarrollen los chips ARM de 64 bits en los próximos meses.

Intel espera que la compatibilidad con sistemas operativos de 64 bits que ofrecen sus chips móviles x86 sea una ventaja sobre los competidores en el campo de ARM. Sin embargo, Apple está todavía por delante en la carrera de los sistemas operativos de 64 bits para smartphone con su iOS en los iPhone 5s, que funciona con su chip A7 de 64 bits.

"Nadie esperaba que la transición llegue tan rápidamente. Apple aceleró la agenda de todos", dijo Jim McGregor , analista principal de Tirias Research.

Google ofrece la línea de base para Android y está trabajando con una gran cantidad de socios en la optimización de sistema operativo para los chips y dispositivos de mano. Por su parte, Intel está haciendo un montón de trabajo en Android, y este trabajo extra le permitió estar por delante de sus rivales, dijo McGregor. •



GSMA MOBILE. WORLD CONGRESS

★ BLACKBERRY PREPARA SU CONTRATAQUE

IDG News Service / Traducción: PCWorld Ecuador

El primer teléfono BlackBerry producido por Foxconn en China se estrenará en abril en Indonesia, según dijo el CEO de la compañía, John Chen

El teléfono, que tiene el nombre código "Jakarta", pero lleva el nombre comercial Z3, es el resultado de un acuerdo de BlackBerry con Foxconn, que busca trasladar fuera de la empresa el diseño y la producción de teléfonos de gama baja.

El dispositivo tiene una pantalla táctil de 5 pulgadas y vendrá con el sistema operativo propietario de la empresa en su versión 10.2.1. Hasta el momento no se ha dado más detalles técnicos sobre el nuevo celular.

"Va a ser un teléfono muy, muy atractivo para el mercado", dijo Chen, durante una conferencia de prensa en el Mobile World Congress en Barcelona. "Saldrá en Indonesia, en algún momento de abril. Su precio de venta al público será de menos de USD 200.

El acuerdo de BlackBerry con Foxconn se firmó a principios de diciembre y marcó un gran cambio en la forma en que la empresa sus teléfonos móviles. Bajo el acuerdo, Foxconn se hará cargo de desarrollo de dispositivos de gama baja, mientras que BlackBerry continuará desarrollando teléfonos de gama alta.

"Cuando llegué por primera vez en el negocio de la telefonía, me dieron un plazo de 9 a 12 meses para tener un teléfono listo para distribución. En menos de tres meses, el teléfono está activo y calificado, y ahora estamos trabajando en la distribución", dijo Chen, quien aseguró que el teléfono también se dará a conocer en otros países.

El mismo modelo se pondrá a la venta en otros países del sudeste asiático y BlackBerry planea una versión LTE que se dará a conocer en el resto del mundo.
Chen no especificó una fecha de lanzamiento para la versión de LTE, con excepción de un inexpresivo, "en algún momento en el futuro, antes de mi muerte".

El director ejecutivo también dijo que una nueva versión del Blackberry Q10, llamado Q20, estará disponible a finales de este año. Cuenta con el teclado QWERTY que ya está presente en el Q10 y agrega el menú, botones de 'regresar' y 'enviar'. Este modelo verá de vuelta el trackpad tradicional de los modelos BlackBerry más antiguos, debido a las diversas peticiones del cliente.

Chen dijo, en tono de broma, que a él le gustaba llamar al teléfono de la "BlackBerry Classic". Estará disponible en el segundo semestre de 2014.

BlackBerry tuvo una cuota de mercado del 1,9 por ciento en 2013 en envíos de 18,6 millones de móviles, según cifras de Gartner. Ello representa una baja de la cuota global del 5 por ciento que tenía en 2012 y la convirtió en la plataforma número cuatro en el mercado. •



★ LG SE ADELANTÓ AL MWC

IDG News Service / Traducción: PCWorld Ecuador



LG se adelantó unas horas al MWC y presentó el 23 de febrero su nuevo dispositivo G Pro 2, que cuenta con una pantalla de 5,9 pulgadas, un poco más grande que la de su antecesor. Según el portal EMOL, el equipo de gama alta cuenta con un procesador de cuatro núcleos Snapdragon 800, una cámara de 13 megapíxeles, grabación de video en calidad 4K y una memoria RAM de 3GB.

Además de una pantalla Full HD (de 1920 x 1080 píxeles de resolución), un almacenamiento de 16 y 32 GB y una potente batería de 3,200mAh. Se espera que el G Pro 2 salga a la venta en Corea durante el próximo mes de marzo, para posteriormente ser presentado a nivel mundial durante ese mismo mes.



LG MINI G2, L90, L70, L40



LG sorprendió a todos el año pasado con el impresionante buque insignia G2, pero este año presentó una versión más pequeña de este smartphone, continuando con la tendencia de los mini teléfonos que empresas como Samsung y HTC han creado. El LG Mini G2 posee el mismo procesador Qualcomm Snapdragon de 800 y 2 GB de RAM como el G2 original pero con una pantalla de 4.7 pulgadas en comparación a la de 5.2 pulgadas.

La firma coreana realizó el lanzamiento también de varios nuevos modelos de celulares, días antes del inicio del Mobile World Congress. Los nuevos móviles presentados forman parte de la tercera generación de su serie L (de gama baja), los modelos son: L40, L70 y L90.

El L90 es el más avanzado de los tres recién llegados. Tiene una pantalla de 4,7 pulgadas con una resolución de píxeles de 960 por 540 y es alimentado por un procesador quad-core con una velocidad de reloj de 1,2 GHz. También cuenta con una cámara frontal de 1,3 megapíxeles y una cámara trasera de 8 megapíxeles. Tiene también 1 GB de RAM y 8 GB de almacenamiento integrado.

Los modelos L70 y L40 tienen procesadores de doble núcleo de 1,2 GHz y cada uno tiene 4 GB de almacenamiento integrado. El L70 también tiene una pantalla de 4,7 pulgadas con una resolución de 800 por 400, una cámara trasera que puede ser de 5 u 8 megapíxeles y 1 GB de RAM. El L40 por su parte tiene una pantalla de 3,5 pulgadas con una resolución de 480 por 320 píxeles, una cámara trasera de 3 megapíxeles y 512 MB de RAM. •





Anixter y Avaya se unen para capacitar a 20 canales de Ecuador

El 28 y 29 de enero Anixter EN conjunto con Avaya realizó una capacitación denominado "Elite Systems Engineer Program" el mismo que es un programa personalizado especializado en diseño y manejo de soluciones..

Doris Reyes, Territory Manager de Anixter en Ecuador señaló que "el programa de capacitaciones especializadas que estamos coordinando en conjunto con AVAYA para los canales del país, va a permitirles que cuenten con conocimientos más sólidos en el área de preventa para que puedan dimensionar mejor y conocer las ventajas que tiene AVAYA en tecnología IP".

El evento contó con la asistencia de 20 canales del Ecuador . respecto a este tema, Maria Claudia Martínez, Channel Account Manager para la región Andina señaló que el objetivo de esta capacitación es que los canales conozcan esta tecnología tanto en productos como en instalación y que esto les permita brindar un mejor servicio y atención al cliente final.

Los temas en los que giro el taller fueron: posicionamiento de las soluciones, diseño, precio y cotización demostración de las soluciones. Mario Cruz, ingeniero consultor para soluciones de comunicaciones unificadas de Avaya y expositor del taller, señaló que uno de los temas principales que se toparon en la capacitación es el de la arquitectura de las soluciones de Avaya, las mismas que están basadas en los requerimientos de negocio para brindar una mejor solución para ese segmento.

Cruz hizo referencia también a una de las soluciones de Avaya que se explicó en el taller: IP Office versión 9, que está orientada para pequeñas y medianas empresas, esta solución de comunicaciones unificadas es muy versátil y permite manejar las comunicaciones de negocios en dispositivos como: Smartphone, laptop, teléfono de oficina, entre otros.

Las impresiones del taller en los asistentes fueron positivas. Cristian Palacios de Iseyco C.A, una empresa dedicada al desarrollo de proyectos de ingeniería en el área de telecomunicaciones afirmó que los temas del taller le parecer muy interesantes y útiles, ya que el aprender sobre las soluciones que tiene Avaya y enfocarse en le mercado les ayuda mucho para que el pueda conocer todos los detalles de su funcionamiento y estructura para que esto a su vez les ayude a sus clientes.

Palacios señaló también que aprender sobre estas soluciones le sirve mucho porque en su empresa, ya que el labora en el área de preventa y comercialización lo que hace que este en permanente contacto con los clientes , y al conocer al detalle el producto puede definir quien es su cliente y darle un servicio efectivo. •

Lenovo acerca a los usuarios la aplicación de despegar.com en todos sus dispositivos con Windows 8

Lenovo anuncia un acuerdo con la empresa Despegar.com. Gracias a esta nueva alianza todos los dispositivos de Lenovo con Windows 8 tendrán preinstalada la aplicación despegar.com.

Las aplicaciones están disponibles desde febrero en los equipos Lenovo. El objetivo es brindar a los usuarios dispositivos completos que pongan al alcance de sus manos cada vez más utilidades y funcionalidades para garantizar una experiencia de viaje simple y placentera de principio a fin.

Con esta aplicación los usuarios podrán acceder a las mejores propuestas entre más de 150.000 hoteles y 500 aerolíneas de todo el mundo. Además, permite aplicar filtros y mapas para facilitar la búsqueda y acceder a fotos, comentarios y opiniones de otros viajeros. •

Quality Trade Services pone a disposición su servicio de impresión

Quality Trade Services QTS S.A presenta su servicio de impresión para empresas pequeñas, medianas (pymes) y grandes, con el propósito de generar ahorro en tiempo y dinero, maximizar ingresos e incorporar mejoras en la organización de las empresas. El servicio incluye: tóner láser genéricos (parte de la marca de la empresa patentada en el IEPI - Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual), repuestos y servicio técnico para impresoras láser y plotters.

Entre los beneficios de este nuevo servicio están: presupuesto fijo, pues el cliente solo debe pagar el tóner que consume mensualmente, centraliza las impresiones en cada departamento, mantenimiento preventivo y correctivo sin costo, entre otros. •

Magmasoft hace el pre lanzamiento de BPM Suite 6 de Red Hat

La tarde del jueves 20 de febrero, el restaurante Hanzo fue el escenario para el pre lanzamiento de la nueva solución "BPM Suite 6 "de su socio de negocios Red Hat.



Gustavo Ramírez, gerente Comercial de Red Hat para el Ecuador al explicar sobre la solución señaló que Red Hat lanza BPM Suite 6 a nivel mundial para brindar una herramienta que ayude a mejorar la administración de procesos.

El experto indicó que la nueva solución de BPM de Red Hat sale al mercado Ecuatoriano debido a la necesidad que hay en el país de potenciar procesos open source que tengan respaldo a nivel mundial.

Señaló también que la ventaja de esta solución BPM "es open source, para el gerente de negocio para que pueda modelar esos procesos, pueda tener una visión completa de negocio, le permite tener reglas de negocio ya que el soporte de Red Hat permite administrar reglas de negocio sin tener que entrar a codificar el software".

Por otro lado uno de los aspectos que más llamó la atención de la solución es qe la suscripción no necesita ser renovada si se deja de pagar, tampoco se bloquea, simplemente deja a la solución con la versión con la que actualmente se utiliza.

La solución que se lanzará a nivel mundial el 28 de febrero ya podrá ser usada en el país. •

Telalca capacita a canales de distribución sobre nueva solución de Alcatel-Lucent

El martes 18 de febrero en el Swissotel , Telalca llevó a cabo el taller: "Administrabilidad y Seguridad en Redes Empresariales" en el que se capacitó a representantes de más de 20 canales en el manejo y estructura de la nueva solución de acceso unificado de Alcatel que se lanzó a finales de 2013.

David Rodríguez, Technical Dev. Manager de Alcatel Lucent fue quien dictó el taller.

El experto señaló que "con esta solución las empresas se pueden beneficiar a nivel de tecnología con una solución convergente LAN y wireless LAN que permite una simplificación de carga operativa con altos grados de seguridad".

Rodriguez señaló también que en Ecuador se realizarán una serie de seminarios enfocado al grupo de ventas y pos ventas, para reafirmar su conocimiento acerca de la solución y también va a traer mas representantes internacionales de la empresa para que puedan palpar y penetrar el mercado. "Ese es el objetivo que nos hemos puesto para 2014" afirmó.

Así mismo indicó que estas soluciones todavía no están en el país, y que hace poco se lanzaron, sin embargo la empresa esta trabajando en socializarla para que en el mercado ecuatoriano se la conozca y posteriormente pueda utilizarse. •



David Rodríguez, Dev.Manager & Sales Support de Alcatel - Lucent

Xerox presento su nueva solución de Facturación electrónica "Comfiar"

La noche del jueves 20 de febrero, Xerox presento la solución para facturación electrónica "Comfiar". La solución la implementará Xerox junto con la empresa argentina ADG Consulting.

Esta solución es una plataforma de gestión, transferencia y almacenamiento de comprobantes electrónicos desarrollada para que diferentes compañías, especialmente cuyas transacciones sustenten créditos tributarios, se incorporen de manera rápida y sencilla al Régimen de Factura Electrónica según resolución dispuesta por el Servicio de Rentas Internas (SRI).

La explicación de "Comfiar" estuvo a cargo de Matías Cherepinsky, gerente de Cuentas de APG Consulting. En su exposición indico que este software estará a disposición de las empresas y que esta diseñado para gestionar todos los procesos que van desde la recepción de la factura, obtención del código de autorización del SRI, generación del comprobante en formato electrónico (formato PDF de cada uno), publicación y envío de los comprobantes (formato PDF Y XML) a los clientes, manual o automáticamente y envío de archivos adjuntos a cada comprobante.

Cherepinsky, añadió que la solución puede funcionar tanto en servidores de empresas como en la nube.

En el Ecuador, el proceso de facturación electrónica será obligatorio desde mediados de 2014. •

RPS Andino se orientará a la mediana empresa

El 20 de febrero en el hotel Sheraton, se realizó el lanzamiento de la empresa RPS Andino. La nueva empresa centrará su acción en la mediana empresa, en el campo manufacturero y tiene disponible ya una solución en RP denominada Resources Planning Software (RPS).

El gerente General de la empresa, Juan Carlos Alarcón respecto a la solución que ofrecerá RPS Andino señaló que" el sistema esta concebido para abrir diversas áreas de manufactura en general, en este sentido cubre prácticamente toda la industria, automotriz, textil, metalmecánica, entre otras".

Alarcón señaló también que la empresa nació con la necesidad de atender al segmento de la empresa mediana ya que las soluciones RP son sumamente costosas. "Las soluciones RP no han sido accequibles para la empresa mediana entonces RPS con toda la funcionalidad de un RP es accesible por temas de licenciamiento, por temas de diseño, por temas de implementación hace factible para la industria mediana la utilización de esta solución" dijo.

Por su pate, el gerente general de Novatech y presidente ejecutivo de RPS Andino, Jaime Ubidia señaló que la solución de la nueva empresa fue creada por Ibermática, una empresa española dedicada a temas de tecnología y sistemas de información. •

Enlace Digital es el nuevo distribuidor de la marca TrendNet

El pasado 20 de febrero la marca TrendNet presentó a Enlace Digital como su nuevo distribuidor para Ecuador. Al evento, que se realizó en el hotel Sheraton de Quito, asistieron empresas del sector tecnológico y varios medios de comunicación.

Andrés Zurita, gerente general de Enlace Digital, dijo que esta alianza va a traer muchos beneficios a los clientes de las dos empresas, especialmente en cuanto a la mejora de servicios y en la opción de disfrutar de nuevas garantías y nuevos productos. "Estamos sacando garantías express, servicios a domicilio y tenemos el call center que además de brindar atención a nuestros clientes locales, lo hace también a los regionales", expresó.

"Hoy presentamos los nuevos productos de este año como Cámaras Cloud y cámaras de seguridad, pero principalmente



Andrés Zurita, gerente general de Enlace Digital.

mostramos los nuevos servicios que ofrecemos a nuestros clientes como cambios de garantías en el domicilio del cliente, soporte o configuración en sitio, telemercado, entre otros", señaló Daniel Naranjo, country manager de Trendnet Ecuador, Colombia y Perú.

Julio Campos, gerente de Negocios de Trendnet, explicó a los presentes la estrategia de marketing que la empresa implementará este año, al igual que la estructura comercial, el plan de marketing y la inversión de mercado. •

Epson tiene nueva generación de lentes inteligentes

Epson anunció el lanzamiento de su segunda generación de "lentes inteligentes" Moverio con una combinación de nuevas características que transforman el modo en que los consumidores experimentan los juegos, el entretenimiento visual y el mundo que los rodea.

Con un diseño liviano y elegante, Epson Moverio BT-200 es un visor binocular que utiliza un sistema miniaturizado de lentes de proyección basado en LCD y una guía de luz óptica en cada extremo de los anteojos. Proyecta, además, capas transparentes de contenido digital en el mundo real en la parte central del campo de visión de los anteojos.

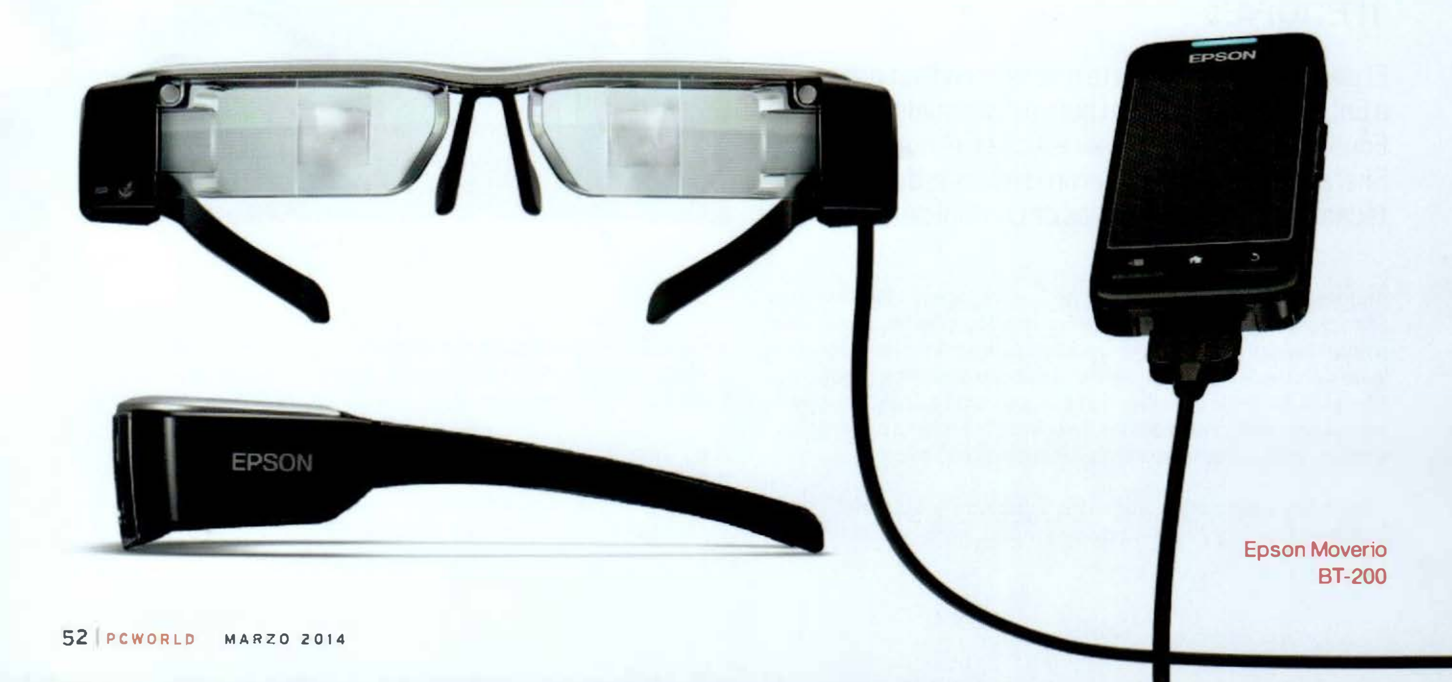
A través del software de terceros y del sistema de seguimiento de cabeza de los anteojos, se puede acceder a una experiencia panorámica de 360 grados. Para una óptima privacidad de visualización, Moverio incluye exclusivos ángulos con guias de luces que evitan que otras personas puedan ver el contenido proyectado. "Los lentes inteligentes Epson Moverio BT-200 ofrecen a los consumidores una nítida visualización de videos como así también acceso a increíbles y nuevas experiencias de realidad aumentada e información relevante según sus intereses y necesidades personales", comentó Atsunari Tsuda, Gerente General de la División de Productos Visuales de Epson.

"Asimismo, la plataforma tecnológica Moverio puede servir como base para diseñar herramientas visuales altamente eficientes en una amplia variedad de aplicaciones comerciales y de mercados verticales, inclusive para entrenamiento, logística, ciencia, medicina, seguridad, educación y mucho mas", explicó Tsuda.

Estos anteojos son un ejemplo de la tecnología portátil de código abierto y los productos con aplicaciones de Epson. La disponibilidad y fecha de lanzamiento variarían según la región. •

CARACTERÍSTICAS:

- Visualización luminosa y transparente con una resolución de 960 x 540 píxeles (QHD).
- Sensores (giroscopio, acelerómetro y compás magnético) que permiten el sistema de seguimiento de cabeza para los juegos y la navegación en modo manos libres.
- Una cámara en la parte delantera para capturar imágenes y videos, y detección de marcadores para aplicaciones de realidad aumentada que brinda a los usuarios información relevante sobre el mundo real.
- Una unidad de control manual con sistema operativo Android 4.0 que brinda un sólido ambiente de desarrollo de código abierto y permite a los usuarios acceder a una creciente selección de aplicaciones de realidad aumentada.
- Conectividad Wi-Fi integrada que ofrece un modo inalámbrico para ver videos en transmisión continua y un opcional adaptador inalámbrico de creación de reflejo para la transmisión continua de videos en alta definición desde dispositivos externos con conectividad HDMI, como reproductores de DVD, decodificadores, etc.
- Compatibilidad nativa con MP4 de H.264 y codificación AAC que permite la reproducción de videos en alta definición.
- Compatibilidad con Bluetooth 3.0 que ofrece la conectividad inalámbrica en las gafas, los parlantes, teclados y demás periféricos.
- Una ranura de tarjeta MicroSD hasta 32GB de memoria externa, permitiendo a los usuarios ver y disfrutar contenido personal, tales como fotos, videos y música inclusive cuando el acceso inalámbrico no está disponible.
- Dolby Digital Plus crea una completa experiencia de sonido envolvente que complementa la extraordinaria experiencia visual.



Epson Moverio BT-200

IOS vs Android: ¿Qué es más seguro?

PCWorld Australia / Traducción: PCWorld Ecuador

Con millones de nuevos dispositivos iOS y Android que vierte en la empresa cada trimestre, es importante saber cuál es el riesgo que estos dispositivos traen –y si un sistema operativo móvil tiene una ventaja sobre otros cuando se trata de proteger las aplicaciones empresariales y los datos.

Solamente mirando las tendencias del malware, la suposición de fácil puede ser que iOS es la plataforma más segura. Un informe del Departamento de Seguridad Nacional y el Departamento de Justicia de Estados Unidos publicado el año pasado, por ejemplo, encontró que sólo el 0,7 % de todo el malware móvil estaba dirigido a iOS, en comparación con el 79 % que tenía como objetivo a Android.

Pero hace falta mucho más que eso para asegurar los dispositivos móviles son inseguros. Además del spyware de calidad estándar y otras formas de malware, las empresas necesitan preocuparse por los ataques dirigidos específicamente a sus usuarios y socios, mientras se mantienen en regla respecto a las numerosas regulaciones de la industria y del gobierno.

Eso es un verdadero desafío, pero cuando se trata de realmente proteger a los usuarios, ¿es un sistema operativo móvil – Android o iOS – más seguro que otro?

ANDROID HACE PROGRESOS

Muchos sostienen el sistema operativo móvil de Apple es más seguro, pero Brian Katz, director y jefe de Ingenieria de la Movilidad de Sanofi no está de acuerdo. No del todo, al menos. "Es poco apropiado decir que iOS es más seguro que Android", dice Katz. "Hay grandes aspectos de seguridad que iOS tiene incorporados, pero usted todavía tiene que tomar medidas para que estas funciones de seguridad funcionen", dice. "No se puede simplemente comenzar a dejar que la gente usa iPhones para acceder a activos de la empresa y pensar que es más seguro porque están usando iOS".

Jay Leek, vicepresidente senior y director de Seguridad de la Información en The Blackstone Group estaría de acuerdo – en parte. Desde hace varios años, esta firma de USD 250 millones de capital privado ha apoyado sólo el uso de iOS para los dispositivos móviles de la empresa.

Esa decisión se debió en gran parte debido a preocupaciones de seguridad con los otros sistemas operativos móviles, así como el alto nivel de popularidad de iOS con los empleados de Blackstone. Pronto, sin embargo, el equipo de T.I. de Blackstone comenzará a dar soporte para Android. No todos los dispositivos basados en Android, pero aquellos que se han identificado como elementos que pueden ser protegidos, tales como los teléfonos de Samsung que incluyen el sistema operativo móvil KNOX.

"Es difícil asegurar que iOS es más seguro que Android. En primer lugar, depende del hardware de Android que usemos como comparación. Samsung ha sacado el máximo partido de Android



cuando se trata de la integración de su hardware con algunas de las características de seguridad de Android. Es por eso que, si bien vamos a dar soporte para Android, no lo vamos a hacer con todos los dispositivos Android, vamos a centrarnos en ciertos dispositivos Android", dice Leek.

Y es este tipo de ajustada integración de hardware la que le da a Apple la ventaja, por ahora. "Sólo tiene una plataforma de hardware que está casada con el sistema operativo. Está optimizado", dice Leek.

"No existe ese nivel de control con los fabricantes de Android, y es algo que nos preocupa mucho. Sea por la integración del sistema operativo con el hardware o por las apps en las tiendas de aplicaciones. La preocupación es acerca de los posibles desvíos que pueda tener el flujo de información de las empresas, o la posibilidad de encender el micrófono del teléfono remotamente, o cualquier número de otras cosas que pueden ocurrir sin que el usuario sea consciente de que están sucediendo", explica Leek.

Cuando se trata de controles de seguridad, tanto en Android como iOS han avanzado recientemente en las capacidades de seguridad nativas en sus sistemas operativos. Para empezar, iOS 7 permite a las empresas elegir qué aplicaciones deben conectarse a través de la VPN corporativa para acceder, ofrece un soporte mejorado para Manejo de Dispositivos Móviles (MDM), encripta los datos contenidos dentro de aplicaciones de terceros, acepta inicio de sesión único y ofrece una función de autenticación biométrica.

Con Android 4.4 (también conocido como KitKat), existe un control de acceso más estricto integrado en el kernel de Linux, un mayor soporte para advertencias de seguridad con certificados digitales, soporte para Criptografía de Curva Elíptica, y ayuda en la identificación automatizada de desbordamientos de búfer.

Además, construido encima del sistema operativo Android, los proveedores están implementando características de seguridad de hardware, como Samsung KNOX.

KNOX pretende proporcionar un proceso de arranque más seguro, creando una zona de confianza para uso de aplicaciones únicamente empresariales, y tiene un núcleo de seguridad mejorada. KNOX también limita qué características se pueden ejecutar dentro de la 'zona protegida KNOX' del dispositivo.

"La diferencia con los dispositivos Android es que cada fabricante tiene sus propias APIs, y todos las están gestionado de manera diferente", dice Katz. "Así que hay diferentes llamadas para llegar a estas API únicas, lo que significa que realmente se tiene que trabajar con los diferentes proveedores de gestión para lograr que la API útil", explica Katz.

Esto puede causar algunos niveles de confusión entre los diferentes dispositivos, así como durante el soporte a las API complejas y a controles de seguridad, dice Katz.

El número de controles de seguridad, y su granularidad, dentro KNOX es a la vez una ventaja y una desventaja. Han hecho un muy, muy buen trabajo en la construcción de controles. Pero con más de 400 controles y más de 1.000 APIs que los apoyan, estas opciones se pueden introducir fácilmente una mayor complejidad", dice.

LOS COMPONENTES DE SEGURIDAD DE CARA AL FUTURO

Para mediados de año Leek espera tener desarrollado un sistema de gestión de dispositivos móviles que le ayudará a hacer cumplir las políticas de seguridad en sus dispositivos Android entrantes.

"Vamos a evaluar las aplicaciones móviles y hacer un inventario de las aplicaciones en los teléfonos de las personas", explica Leek. "Estaremos probando esas aplicaciones, y si encontramos cosas que no son deseables, o que sentimos que algo está potencialmente exponiendo a Blackstone, tomaremos las acciones de remediación hasta que el problema se solucione", explica Leek.

Ese veto de aplicación segura no será sólo para los dispositivos Android, sino también para dispositivos iOS. " Los mismos principios deben aplicarse a iOS. Creo que somos menos propensos a tener problemas con los iPhones, pero no me sorprendería si descubrimos una buena cantidad de retos de seguridad con aplicaciones de iOS" asegura.

Katz concuerda en gran medida, y argumenta que cuando se trata de permitir que los dispositivos móviles en la red interna de las empresas , se debe discernir de dispositivo en dispositivo, o lograr una política de BYOD "administrada". "Algunos dispositivos tienen acceso completo al entorno debido a los controles que usted puede implementar, mientras que otros tendrían acceso limitado, o incluso inexistente. Esa decisión se basaría en los controles básicos de seguridad que se pueden colocar en el dispositivo", dice Katz. "De esta manera las personas pueden elegir lo que quieren, pero su acceso se limitará en base a qué dispositivo se escoge" él asegura.

Ese es el resultado ideal para las empresas y usuarios finales por igual: la seguridad óptima para aplicaciones empresariales y planes de datos y la elección óptima en dispositivos personales y aplicaciones para los usuarios. Y con los recientes desafíos de seguridad que surgieron en torno a aplicaciones de consumidores como Starbucks y Snapchat, se trata de un muro que es necesario establecer antes de que las cosas se comiencen a salir demasiado de las manos. •

DIRECTORIO NACIONAL DE T.I.

AZUAY

ASESORÍA

Sus telecomunicaciones y seguridades empresariales operando en armonía.



www.gms.com.ec
info@gms.com.ec

Quito:	(+593 2) 399-3000
Guayaquil:	(+593 4) 263-0400
Cuenca:	(+593 7) 410-3320
Bogotá:	(+57 1) 744-3993

EQUIPOS DE IMPRESIÓN



MAYORISTA



AZUAY

TELECOMUNICACIONES

plantronics®

Simply Smarter Communications™





Comunicación Manos libres
Contac Centers
Soluciones IP
Headset inalámbricos
Bluetooth para teléfonos celulares
Headset para juegos
Unified communications.



Cuenca: Telf: (593-07) 2818570 - ventas@durapower.com.ec
Quito: Telf: (593-02) 3264551 - ventasuio@durapower.com.ec
Guayaquil: Telf: (593-04) 2280038 - ventas guayas@durapower.com.ec

durapower®

RELOJ BIOMÉTRICO

durapower®

Tecnologia que avanza

REPRESENTANTES PARA EL ECUADOR

ANVIZ®
RELOJES BIOMETRICOS







SOFTWARE PERSONALIZADO

KRONOSPOWER
CONTROL DE TIEMPO Y ASISTENCIA

Adaptado al nuevo requerimiento del Ministerio de Relaciones Laborales

SOFTWARE QUE SE AJUSTA AL TAMAÑO Y NECESIDADES DE SU EMPRESA!

Cuenca: Telf: (593-07) 2818570 - ventas@durapower.com.ec
Quito: Telf: (593-02) 3264551 - ventasuio@durapower.com.ec
Guayaquil: Telf: (593-04) 2280038 - ventasguayas@durapower.com.ec
www.durapower.com.ec

GUAYAS

ANTIVIRUS



- Firewall
- Cifrado de Redes LAN y WAN
- Cifrado de discos, archivosy bases de datos.
- Autentificación de Doble Factor (Tokens, Smart Cards).
- Firma Electrónica
- Anti-virus - Anti-Spam Filtrado URL
- Detección de Vulnerabilidades
- VMWare Virtualización
- Prevención de Perdida de Datos DLP

GUAYAQUIL:
Av. del Periodista 412 y Av. Olimpo
Teléfonos: 2396399 - 2288632
E-mail: info@avp-ec.com

QUITO:
Leonidas Plaza N24-318 y Baquerizo Moreno
Edif. Plaza 246 Ofic. 101.
Telf.: 022529003 - 022549275 - 026008858

www.avp-ec.com

CABLEADO ESTRUCTURADO

ECUATELSA S.A.
Telecomunicaciones - Medición y Comunicación

MAYORISTAS E IMPORTADORES DIRECTOS

- Redes
- Racks • Ups
- Gabinetes
- Antenas
- Fibras Opticas
- Cableado Estructurado
- Electrocanales
- Switchs Industriales
- Fusionadoras
- Equipos Inalámbricos
- CableTray
- Cables telefónicos
- Materiales para Cableados Eléctricos

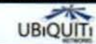




Representantes de:

UNICOM STANDARD NEWLINK IDEAL
SENKO Korenix DYMO

Distribuidores de:







• GUAYAQUIL: Cdla. Alborada XII Etapa Mz. 2 Solar 22 - Telf.: (04)-2278533 - 2278537 - 2275277
E-mail: info@ecuatelsa.net

www.ecuatelsa.net

CABLEADO ESTRUCTURADO







COMPUTADORAS, PARTES Y PIEZAS



SERVICIO TÉCNICO REPARACIÓN DE:

- COMPUTADORES PORTATILES Y ESCRITORIOS
- REPARCIÓN DE CHIP DE VIDEO - REBALLING
- MONITORES – TV PLASMA/LCD/LED
- UPS - CAMARA DIGITALES Y VIDEO / PROYECTORES
- INSTALACION DE REDES
- VENTA DE PARTES Y PIEZAS Y SUMINISTROS

Alborada 3ra. Etapa Mz. BG, Solar 10, Local 2
Telf.: 593 - 4 2645987 - Cel.: 0980731436
E-mails: ventas.fabersof@iclaro.com.ec
fabersof@hotmail.com

COMPUTADORAS, PARTES Y PIEZAS



INTEGRADORES



NetApp: Soluciones integradas de almacenamiento de datos que permiten sacar el máximo partido a la virtualización, el cloud computing y la eficiencia del almacenamiento para mejorar la rentabilidad, la agilidad y el rendimiento de su negocio.


Cisco: Redes sin fronteras (Routing y switching, Seguridad, Movilidad, Optimización), Colaboración (Telefonía IP, Video Conferencia, Mensajería unificada, Telepresencia), Data Center (Gestión unificada, Fabric unificada, Computo unificado).


hp: Servidores en formato Blade y Rack, Almacenamiento, Respaldo, Consolidación. Soluciones de software que integran y automatizan la gestión de servicios y control de calidad de TI. Aplicando las mejores prácticas ITIL.

riverbed: Soluciones de Optimización, Visibilidad, Monitoreo y Control de rendimiento de aplicaciones en entorno WAN, LAN. Aceleración en la nube Pública y Privada.

vmware: Virtualización de Centros de Datos, TI como servicio, Consolidación y contención, Alta disponibilidad, Servicios de Cloud.

ORACLE: Consultoría en Base de Datos, Instalación y configuración, Soporte 7x 24, Alta Disponibilidad, Migraciones, Seguridades, Afinamiento.

xerox: Outsourcing y servicio integral de impresión departamental.

RSA SECURITY: Soluciones de verificación de identidad y control de acceso, encriptación y administración de claves, normas de seguridad y Protección contra fraudes.

CITRIX: Redes de nube empresariales que garantizan el mejor rendimiento, disponibilidad y seguridad para todas las aplicaciones, escritorios virtuales, aplicaciones comerciales empresariales y servicios móviles.

ZELLABOX: Micro Data Center (MDC) es una solución rentable y autónoma, diseñada para alojar sus equipos críticos de redes y para proveer la infraestructura de una sala tradicional de servidores, en un gabinete portátil, autosuficiente y robusto.

Quantum: Solución de software que recorre toda la cadena de suministro, desde planificación de demanda, gestión logística, producción y manejo de centros de distribución, hasta gestión de flotas y gestión de almacenes.

Guayaquil: Miguel H. Alcivar Edificio, Torres del Norte Torre A 7mo piso, oficina 702 Fonos: (5934) 268 7373 - 268 7212

REGULADORES Y UPS





MAYORISTAS





REGULADORES Y UPS







SERV. TÉCNICO Y C. AUTORIZADO DE SERVICIO

SERVICIO TÉCNICO

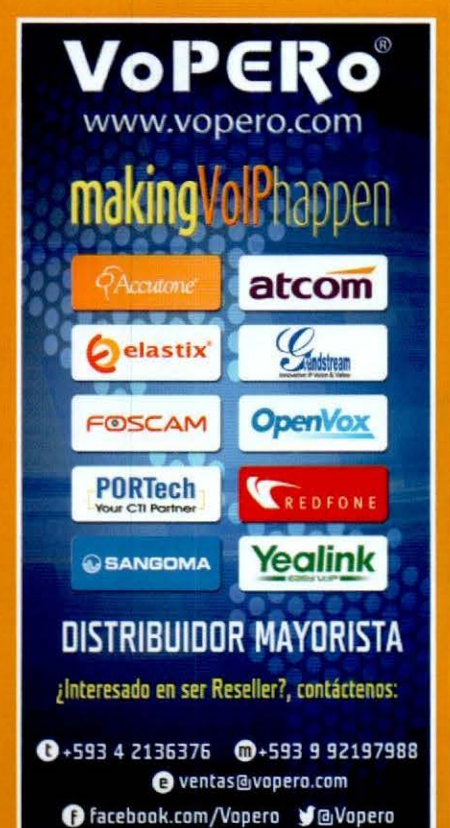






TELECOMUNICACIONES

TONERS Y TINTAS







GUAYAS

TONERS Y TINTAS





SERVICIOS ESPECIALIZADOS



SISTEMAS DE SEGURIDAD

LA SEGURIDAD DE LA EMPRESA NO ES UNA OPCIÓN, PROTÉJELA CON SISTEMAS DE VIDEOVIGILANCIA

NIKOTRON

TE ACERCA A LA TECNOLOGÍA

Venta, asesoría, Instalación y configuración de sistemas de video vigilancia para empresas y hogar.

Guayaquil: Colon 229 y Pedro Carbo - Teléfono: (04) 2531906
Email: wdelgado@nikotron.us - Website.: www.nikotron.us

PICHINCHA

ANTIVIRUS



ASESORÍA EN PORTÁTILES



BATERÍAS



BATERÍAS



CENTRO DE DATOS



PICHINCHA

COMPUTADORES Y ACCESORIOS



INTEGRADORES



INTEGRADORES



NetApp — Soluciones integradas de almacenamiento de datos que permiten sacar el máximo partido a la virtualización, el cloud computing y la eficiencia del almacenamiento para mejorar la rentabilidad, la agilidad y el rendimiento de su negocio.

CISCO — Redes sin fronteras (Routing y switching, Seguridad, Movilidad, Optimización), Colaboración (Telefonía IP, Video Conferencia, Mensajería unificada, Telepresencia), Data Center (Gestión unificada, Fabric unificado, Cómputo unificado).

hp — Servidores en formato Blade y Rack, Almacenamiento, Respaldo, Consolidación. Soluciones de software que integran y automatizan la gestión de servicios y control de calidad de TI. Aplicando las mejores prácticas ITIL.

riverbed — Soluciones de Optimización, Visibilidad, Monitoreo y Control de rendimiento de aplicaciones en entorno WAN, LAN. Aceleración en la nube Pública y Privada.

vmware — Virtualización de Centros de Datos, TI como servicio, Consolidación y contención, Alta disponibilidad, Servicios de Cloud.

ORACLE — Consultoría en Base de Datos, Instalación y configuración, Soporte 7 x 24, Alta Disponibilidad, Migraciones, Seguridades, Afinamiento.

xerox — Outsourcing y servicio integral de impresión departamental.

RSA SECURITY — Soluciones de verificación de identidad y control de acceso, encriptación y administración de claves, normas de seguridad y Protección contra fraudes.

CITRIX — Redes de nube empresariales que garantizan el mejor rendimiento, disponibilidad y seguridad para todas las aplicaciones, escritorios virtuales, aplicaciones comerciales empresariales y servicios móviles.

ZELLABOX — Micro Data Center (MDC) es una solución rentable y autónoma, diseñada para alojar sus equipos críticos de redes y para proveer la infraestructura de una sala tradicional de servidores, en un gabinete portátil, autosuficiente y robusto.

Quantum — Solución de software que recorre toda la cadena de suministro, desde planificación de demanda, gestión logística, producción y manejo de centros de distribución, hasta gestión de flotas y gestión de almacenes.

Quito: Av. De los Shyris 344 y Av. Eloy Alfaro Edificio Parque Central Piso 6. PBX (593-2) 382 3867 - Fax: (593-2) 382 3820

MAYORISTAS



MAYORISTAS - EQUIPOS DE COMUNICACIÓN





MAYORISTAS EN COMPUTACIÓN



REGULADORES Y UPS

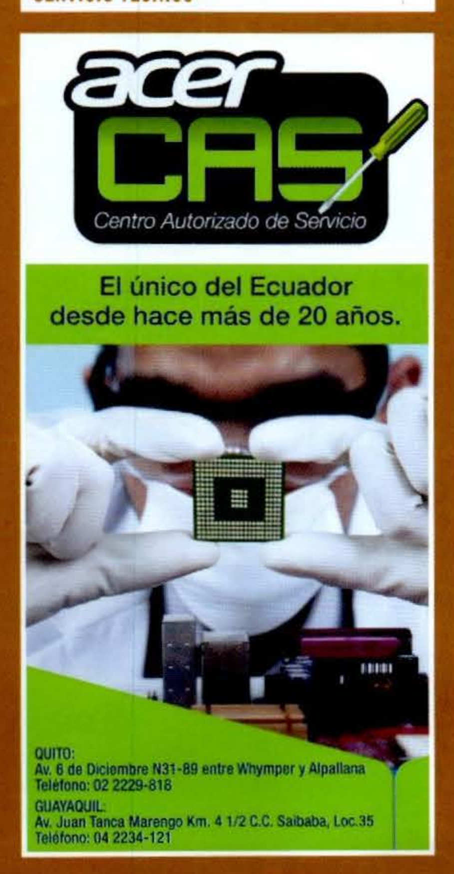


- UPS
  De 1 a 18 KVA (entrega inmediata)
- Baterías
- Servicio técnico

Gregorio Munga N39-223 y Gaspar de Villarroel, Quito
Teléfonos: 1 800 VOLTIO / 2264821
info@powerplace.com.ec



SERVICIO TÉCNICO



SEGURIDAD INFORMÁTICA

NUEVOS ANTIVIRUS
PANDA 2014



Máxima protección para todos tus dispositivos





Av. República del Salvador 733 y Portugal, Edf. Gabriela 3, Ofic. 100 - Quito

Telfs: (593 2) 2250 584 / 6001-284
ventas@ec.pandasecurity.com

PANDA SECURITY | The Cloud Security Company

SOFTWARE



PICHINCHA

SOFTWARE



SUMINISTROS



NORTE

Principal: Legarda OE7-286 y Pedro de Alvarado (Sector Cotocollao)
Call Center: 341-0384 / 341-0385 341/0390
e-mail / skype:
ventas1@compupaper.com.ec
ventas2@compupaper.co.ec
Sucursal: Ulloa N21-23 y San Gregorio, Edit. Tequila P.B.
Telf.: 254-3480 / 222-0538

www.compupaper.com.ec

CENTRO

18 de Septiembrem OE3-182 y Av. América, Edif. Blancob, subsuelo.
Diagonal al Hospital del IESS.
Call Center: 255-3815 / 250-5163 290-4197 / 255-6960
e-mail / skype:
ventas1@compucintas.com
ventas2@compucintas.com

www.compucintas.com

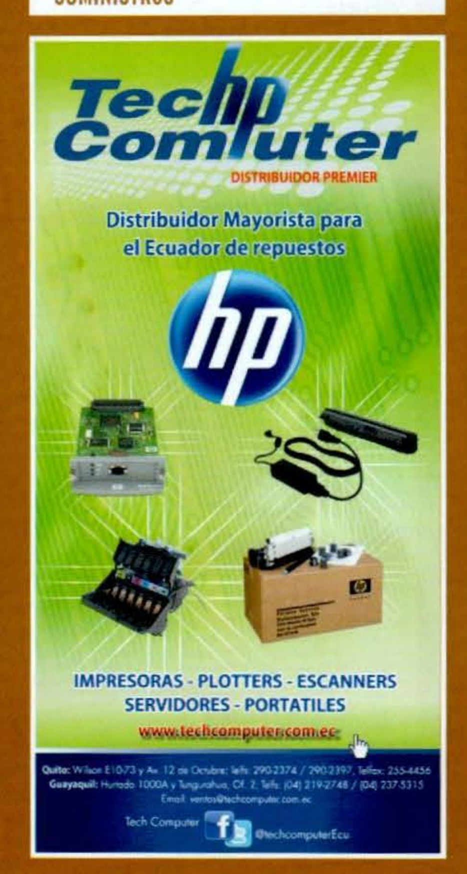
SUR

Av. Jacinto Collaguazo S9-557 y Cañaris (Sector La Magdalena)
Call Center: 266-4756 / 265-1937 6043-769 / 6043-768
e-mail / skype:
ventas1@computoner.com.ec
ventas2@computoner.com.ec

www.computoner.com.ec

Quito - Ecuador

SUMINISTROS



TELEFONÍA IP / CALL CENTER



MAESTRÍA EN GERENCIA DE SISTEMAS Y TI

EN TEORÍA CONSOLIDAS EL CONOCIMIENTO, EN LA PRÁCTICA LIDERAS.

Gobierno TI + Visión empresarial = Innovación

LO QUE NOS HACE DIFERENTES

- Única en el país con laboratorios avalados por CISCO, D-Link, Microsoft, entre otros.
- Dirigida a profesionales que trabajen directamente con tecnologías informáticas y afines.
- Docentes, ecuatorianos y extranjeros con conocimientos actualizados y trayectoria empresarial.
- Modelo de aprendizaje basado en casos reales y trabajo en equipo.
- Laboratorios nuevos con la mejor infraestructura.
- Clases magistrales y aulas virtuales para apoyo pedagógico a los estudiantes.

Título: Magíster en Gerencia de Sistemas y Tecnologías de la Información

Duración: 2 años (Inicio Marzo 2014) **Modalidad:** Presencial con apoyo virtual

Horarios: Jueves – Viernes de 18h00 a 22h00 y
Sábados de 08h00 a 16h45 cada quince días.



EL MUNDO NECESITA GENTE QUE AME LO QUE HACE

CUPOS LIMITADOS | Entérate más en: **www.udla.edu.ec** • (02) 3970017 • **Campus Granados:** Av. Granados E12-41 y Colimes